FUJIKO FUJIO: DORAEMON, CARLETTO E COMPAGNIA BELLA
NUMERO 83
MAGGIO 1999
LIRE 8.000
KAPPA PLUS
MAGAZINE
KAPPA MAGAZINE
NUMERO 83
STAR COMICS
KAPPA MAGAZINE - PUBBLICAZIONE MENSILE
fumetti
Genzo
Narutaru
Aiten Myoo
fumetti
Exaxxion
Office Rei
Bug Patrol
Oh, mia Dea!
Calm Breaker
Che Meraviglia!
KC KODANSHA
EDIZIONI STAR COMICS
SPECIALE ESTATE 256 PAGINE
DUE NUOVI MANGA!

Pubblicazione mensile - Anno VIII
NUMERO 83 - MAGGIO 1999
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Segretaria di Redazione (BO):
Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering:
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini
Responsabile di produzione:
Monica Carpino
Proof reading:
Giovanna Paganelli
Hanno collaborato a questo numero:
Luca Raffaelli, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa
Segretaria di Redazione (PG):
Emilia Mastropierro
Amministrazione:
Maria Grazia Acacia
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma - Tel. 06/5291419

Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

APPUNTI & RIASSUNTI

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Nello scorso numero, Megumi - sorella di Keiichi - è stata sfidata da Queen, la 'regina' delle due ruote del Politecnico Nekomi, e vincendo l'improvvisata gara si è conquistata la sua rivalità...

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è, però, controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre, però, che le potenzialità di Sayuri sono altissime e che, inconsciamente, il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi più assurdi!

OFFICE REI

Yuta è un ragazzo rimasto orfano da poco e, proprio mentre fa considerazioni sul futuro, tre stupende ragazze entrano prepotentemente nella sua vita e nella sua casa: si tratta di Mirei, Emiru e Rika, sorellastre di cui Yuta non conosceva nemmeno l'esistenza. Tutte e tre hanno un carattere forte e deciso, ma mentre la prima è dolce e gentile, le altre due cercano di imporre la loro volontà sul ragazzo con l'inganno. La cosa più incredibile, però, è che le tre dirigono un'agenzia di investigazioni sul paranormale e che, nonostante la loro euforia quasi patologica nelle vicende di ogni giorno, sul lavoro cambiano radicalmente, trasformandosi in posate e serie professioniste: Office Rei - questo il nome dell'agenzia - prende forzatamente sede a casa del povero Yuta, che così, oltre a vedersi invasa la privacy e distrutta la tranquillità a cui era abituato, deve aiutare le tre sorelle a indagare su case infestate e manifestazioni ultraterrene! L'indagine in cui l'agenzia è attualmente impegnata riguarda il piccolo Noboru Fukao, che la madre ritiene indemoniato: la donna, ossessionata dagli strani eventi che si manifestano in casa, perde spesso il controllo e percuote il bambino - a suo dire - per spingere il demone a uscire dal suo corpo. Per verificare se si tratti di possessione demoniaca o poteri ESP latenti, Noboru viene ipnotizzato...

EXAXXION

Sono passati dieci anni dal primo contatto degli uomini con gli alieni di Riofard, e i due popoli vivono ormai in perfetta simbiosi sulla Terra. I fardiani, tuttavia, pur permettendo ai terrestri di fare uso delle loro tecnologie antigravitazionali, non ne svelano i segreti. Hosuke Kano, scienziato radiato dall'albo per le sue idee sovversive, è convinto che i fardiani si stiano in realtà organizzando per la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote Hoichi "Ganchan" Kano e la sensuale androide Isaka Minagata. E infatti, durante il decimo anniversario del Primo Contatto, il Ministro degli esteri fardiano dichiara la Terra colonia di Riofard, mentre la milizia fardiana mette in ginocchio le forze dell'ONU e invia robot messaggeri in tutto il mondo a prevenire insurrezioni in una politica da legge marziale. Il vecchio Hosuke dota così il nipote di una stupefacente tuta da combattimento, che lo trasforma in un vero super eroe e con cui può abbattere i robot-killer messaggeri. In più, fa uscire allo scoperto il gigantesco robot Exaxxion e Isaka, tramutata in aeromoto, aiuta Hoichi a pilotarlo, contrastando le mosse del generale Sheska, anche se a costo di molte vite umane. Pieno di sensi di colpa, Hoichi decide di abbandonare la lotta, ma ben presto si rende conto di quanto Riofard stia iniziando calpestare i diritti umani: in una macabra e silenziosa operazione di pulizia etnica, uomini, donne e bambini vengono fatti sparire e riciclati come concime! Nel frattempo, Akane Hino, compagna di classe di Hoichi, cerca di nascondersi per mantenere segreta l'identità dell'amico, ma i droidi fardiani riescono a rintracciarla...

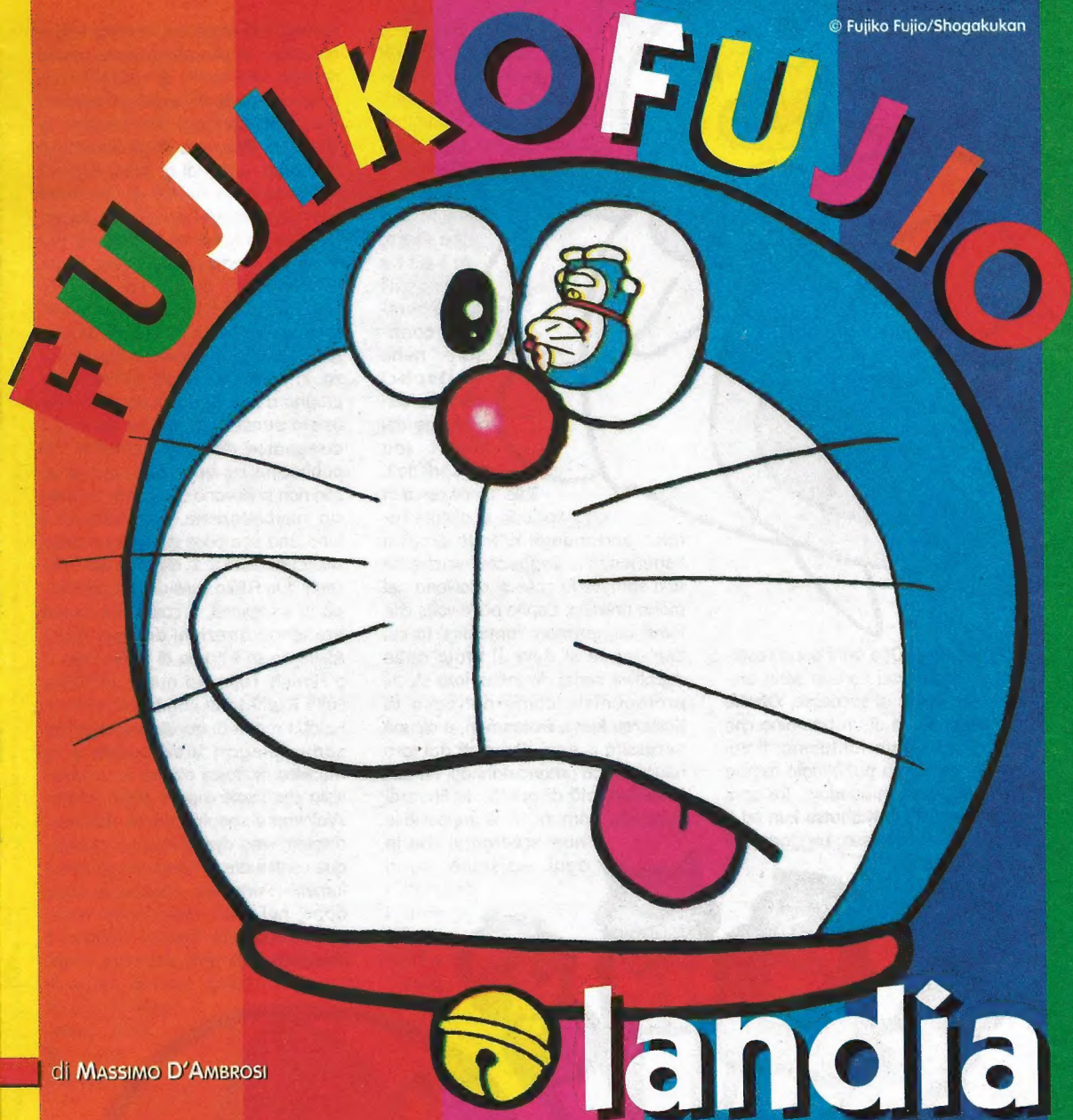
BUG PATROL

Kaburi Yamato, Nami Karatachi e Daikinboshi Shima sono tre insetti 'juniores' rispettivamente del corso scarafaggi, macaoni e ditischi. Prima di diventare insetti a pieno diritto, i nostri eroi - come tutti i loro coetanei - devono superare un periodo di apprendistato a contatto con gli esseri umani, in modo da imparare il più possibile su di essi. Il giovane Sekuto li trova in casa sua bloccati da una trappola per scarafaggi, e così i tre si vedono costretti a raccontare la misteriosa origine degli insetti a un umano... e a iniziare la più singolare convivenza del mondo!

GENZO

Genzo è il più grande burattinaio del mondo, ma ha perso ogni sentimento dopo la morte della moglie, e ora accetta lavori su commissione: come compenso non chiede denaro, bensì donne 'di grande bellezza interiore' da usare come modelle per creare una bambola identica alla moglie. Meglio non ingannarlo, poiché è in grado di vedere i demoni che albergano nella coscienza della gente. Questo lo sa bene anche la principessa Kiku Nagashima che, abbandonati gli agi del feudo natio, ha deciso di seguire Genzo alla ricerca di avventure ed emozioni forti.

KAPPA SORPRESE A RAFFICA!

Bentornati nel kolossale **Kappa Magazine Plus**! Ben due nuovi manga prendono il via questo mese, **Aiten Myoo** e **Narutaru**, e proseguiranno sul prossimo 'plus': vi basterà pazientare un paio di mesi soltanto. Sicuramente sarete rimasti sorpresi dalla mole di manga che vi stiamo proponendo ultimamente, e vi starete chiedendo *come* riusciremo a portarne avanti tanti tutti in una volta. In effetti, questo mese potete godervi ben NOVE fumetti (dieci, se considerate che **Bug Patrol** conta ben due episodi), mentre normalmente ne potete - comunque - leggere ben sei. Ebbene, ricordatevi che alcune delle nostre storie sono miniserie, mentre altre si concluderanno entro breve con il raggiungimento dell'ultimo episodio... Insomma, preparatevi, perché - potete starne certi - non ci fermiamo certo qui! A proposito, a luglio torna a a fare una 'kappatina' sulle pagine della nostra rivista ammiraglia il mitico **Masamune Shirow** con il suo coloratissimo supershort **Arms**. Se vi va di unirvi a noi, vi riserviamo volentieri un posto ...

di Massimo D'Ambrosi

Fujiko Fujio è il nome d'arte di due grandi autori del panorama nipponico giapponese, Hiroshi Fujimoto (1° dicembre 1933, Takaoka, Toyama) e Moto Abiko (10 marzo 1934, Hyomi, Toyama), che con il loro lavoro nel mondo dei manga - e successivamente in quello degli anime - hanno lasciato un segno indelebile nella memoria di tutti. I due si conobbero in quinta elementare, e fin da quel momento decisero di chiamarsi con lo pseudonimo che li rese famosi, iniziando a disegnare alcuni manga e lavorando assieme fino al liceo. I due però non avrebbero mai intrapreso una carriera professionale nell'ambito fumettistico se non avessero conosciuto il grande Osamu Tezuka, che li introdusse in un ambiente in cui si stavano formando i fumettisti che negli anni '60 avrebbero dato inizio al boom dei manga. Nel 1952 il duo fece il suo debutto professionale con Tenshi no Tamachan, fumetto pubblicato in appendice a una rivista per gli studenti delle scuole elementari, poi, nel 1954, si trasferirono a Tokyo. Due anni più tardi organizzarono lo Shin Manga To (una sorta di convention per autori emergenti) con alcuni disegnatori, tra i quali Fujio Akatsuka e Shotaro Ishimori, e fu proprio la vicinanza a questi due autori che influenzò notevolmente il duo a livello stilistico. In particolare Akatsuka, collaboratore di Tezuka e compagno di stanza di Ishimori, che si era guadagnato il soprannome di 'Re delle Gag', ebbe un forte impatto sui due, tanto da stabilire in un certo senso la linea dei fumetti che avrebbero disegnato da lì in poi. Dopodiché il duo Fujiko Fujio cominciò anche a produrre animazioni formando lo Studio

Obake no Qtaro

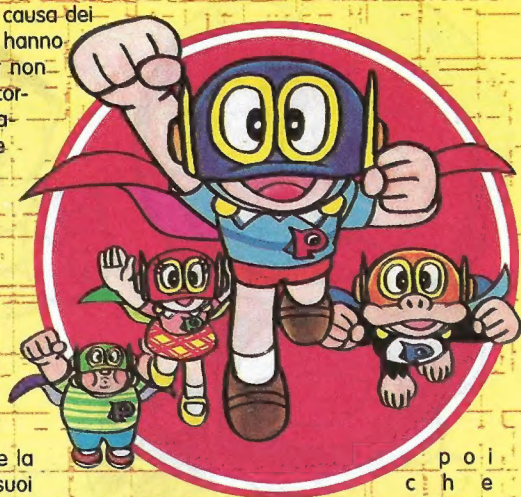
Zero nel 1963. Due anni dopo l'esordiente studio uscì con un serie animata destinata al successo, **Obake no Qtaro**, storia di un bambino che ha per amico un fantasma, il cui manga era stato pubblicato tempo prima su "Shonen Sunday". Tre anni dopo è la volta di **Kaibutsu kun** ed è di nuovo un successo. La storia del piccolo principe dei mostri che si trasferisce sulla terra coi suoi servitori scontrandosi con il modo di pensare degli uomini piace al pubblico più giovane, che si immedesima subito in Hiroshi, l'amichetto umano del dispotico e urlante futuro sovrano di 'Mostrolandia'.

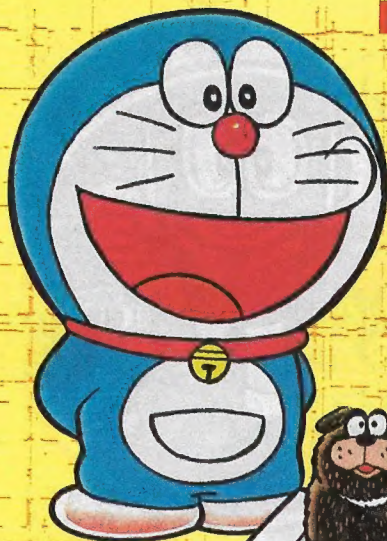
L'elemento che caratterizza fin dalle prime opere il lavoro dei due, e che rimarrà una costante negli anni a venire, è la presenza di un bambino alle prese con i problemi legati alla giovane età e all'inesperienza. A ognuno di questi bambini Fujiko Fujio donano una sorta di 'tutore' personale, prevalentemente di origine fantastica. Nel caso di Nobita (da noi 'Guglia') c'è il gatto del futuro Doraemon, il piccolo Tadaro ha il fantasma Qtaro, mentre Hiroshi può sempre confidare nelle molteplici risorse del Principe dei Mostri (da noi 'Carletto'). Tale tutore cerca in ogni episodio di aiutare l'amico portandogli tutta la propria esperienza e saggezza, anche se non sempre le cose si risolvono nel modo previsto. Capita poi a volte che i vari comprimari 'fantastici' (a cui comunque si deve il titolo delle rispettive serie) diventino loro stessi protagonisti, come nel caso di **Kaibutsu kun** e **Doraemon**, e alcune necessità o guai derivanti dal loro retaggio non umano danno il via alle avventure più disparate. In linea di massima, comunque, è impossibile non accorgersi che in ogni episodio sono descritti i temi della vita giornaliera dei bambini, dando vita a qualcosa di completamente nuovo rispetto alle opere di colleghi contemporanei, dediti essenzialmente a creare personaggi che emulino le gesta del **Tetsuwan Atom (Astroboy)** di Tezuka, e quindi di intere serie di fantascienza infarcite di stereotipi come professori pazzi e robot distruttori. L'unico tentativo di slegarsi dal filone dei 'bambini con tutore' fu un fumetto basato sulla vita di Mao Tse-tung, che però si rivelò di scarso interesse e che convinse i due a proseguire sulle basi tracciate in precedenza. In particolare, molti attribuiscono proprio a loro la paternità dello stile usato successivamente da molti disegnatori delle strip umoristiche pubblicate sui quotidiani, anche se altri non si trovano d'accordo su questa interpretazione, considerando il tutto una semplice evoluzione dello stile di Akatsuka. E' alla fine del 1987 che il duo Fujiko Fujio decide purtroppo di sciogliersi, e così i due autori prendono direzioni diverse. Moto Abiko prese il nome di Fujiko Fujio A e Hiroshi Fujimoto quello di Fujiko Fujio F (più tardi cambiato Fujiko F. Fujio). I motivi di questa separazione sono spiegati brevemente e in maniera piuttosto elusiva in un'intervista che risale a poco dopo il fatto. «Volevamo seguire strade diverse», dissero, «ma desideravamo comunque continuare a disegnare gli stessi fumetti». Purtroppo, appena un anno dopo, nel 1988, Moto Abiko morì. Hiroshi Fujimoto, invece, continuò a disegnare per altri otto anni, dedicando tutto se stesso ai fumetti fino al 1996, quando si spense

Kaibutsu kun

improvvisamente lasciando incompleto un episodio di Doraemon su cui stava lavorando. Dall'immaginazione di questi due autori che scelsero di chiamarsi con un unico nome sono nati mondi e personaggi fantastici che hanno popolato i sogni dei bambini giapponesi (e non solo) per anni e anni, tanto che tuttora i loro cartoni animati vengono replicati in TV e si arricchiscono ogni anno di sequel cinematografici, mentre i loro fumetti sono annoverati da tempo tra i best-seller nazionali (7.500.000 di copie) e continuano a essere ristampati senza pause. Pur rimpiangendo la loro scomparsa e il vuoto incolmabile che hanno lasciato nel mondo dei manga e degli anime, il mondo creato da Fujiko Fujio continuerà a vivere per sempre anche nei sogni delle nuove generazioni, oltre che nei ricordi di quelle passate.

L'ultima dichiarazione rilasciata da Hiroshi Fujimoto:
«Da bambino ero esattamente come Nobita, sbadato e molto lento nel disegnare. Quando rileggo le sue avventure mi diverto ancora come la prima volta. Sono contento che i miei ammiratori e colleghi mi abbiano supportato per tanto tempo, permettendomi di continuare il mio lavoro come autore di manga per tutta la vita. Ringrazio tutti loro per l'aiuto e l'apprezzamento».

Il gatto che conquistò il Giappone
L'idea che sta alla base del personaggio di **Doraemon** è nata quasi per caso, quando una sera Fujimoto, scherzando a proposito di una macchina immaginaria che potesse risparmiargli tempo nell'ideare storie per i suoi fumetti, inciampò in un giocattolo di suo figlio. Gli elementi si combinarono in un istante: l'aspetto del giocattolo, l'idea di una macchina che potesse risolvere i problemi e i miagolii dei gatti del vicinato diedero origine all'abbozzo che poi sarebbe diventato **Doraemon**. Si tratta senza ombra di dubbio dell'opera più distintiva e importante del duo, e non per nulla è anche quella più conosciuta in assoluto, sia in patria sia all'estero. Nobita è uno studente delle scuole elementari, piagnucolone e non molto brillante, che un giorno trova nella sua cameretta Doraemon, un bizzarro gatto tutto testa e senza orecchie, che gli spiega brevemente la sua provenienza: nel futuro i discendenti di Nobita vivranno in disgrazia proprio a causa dei suoi errori, e per questo hanno inviato Doraemon (robot non proprio di alta qualità) a correggere il suo comportamento a partire dalle scuole elementari, in modo da cambiare il futuro. Il plot della serie è strutturato a episodi autoconclusivi in cui Nobita, perennemente in difficoltà a causa dello studio e dei suoi compagni di classe, chiede in continuazione l'aiuto di Doraemon, che prontamente risolve la situazione con uno dei suoi 'chuski', ovvero fantasiosi meccanismi destinati alla risoluzione di ogni tipo di problema e che custodisce in un'inesauribile tasca posizionata sulla pancia. Ovviamente ogni piccolo problema risolto si rivela alla fine dei conti un vero e proprio disastro, in genere a causa dell'irresponsabilità e della faciloneria di Nobita nell'usare i chuski. Nonostante questo a grandi linee costituisca lo schema che regge l'intera serie, a partire dall'ottavo volume del manga è possibile notare un cambiamento di direzione, visto che iniziano a comparire storie che occupano diversi episodi e che coinvolgono tutto il cast in avventure di ben più ampio respiro (evento che darà il via ai relativi lungometraggi animati) occupandosi di temi seri come l'ecologia o il contrasto fra tradizione e progresso, trattati con un umorismo meno esasperato del solito e un pizzico di melanconia. A ogni modo è dalla seconda serie televisiva in poi che Doraemon diventa un successo di portata nazionale e oltre, visto che l'Occidente inizia a importarlo riscuotendo un buon successo. Il motivo di tale successo è probabilmente da ricercarsi nell'ampiezza delle ambientazioni che fanno da sfondo alle avventure, che spaziano dal quartiere di periferia dove vive Nobita allo spazio, o addirittura spostandosi in altre epoche grazie alla macchina del tempo situata nel cassetto della scrivania del pro-

21emon

Doraemon

tagonista. Le tematiche educative non compromettono affatto il risultato finale, conferendogli piuttosto maggiore spessore e finendo per ricreare in ogni episodio un mondo a mezza via tra la fantasia e la realtà, coinvolgendo ulteriormente i bambini. Attualmente **Doraemon**, nonostante la morte dei suoi ideatori, continua a essere trasmesso e nuovi episodi vengono ideati continuamente, mentre il personaggio è diventato talmente famoso in Giappone da essere considerato una sorta di simbolo nazionale, alla stregua di Topolino per gli Stati Uniti, tanto che il suo nome continua ad apparire da anni negli elenchi dei personaggi (reali e immaginari) più famosi della televisione giapponese.

DORAEMON
(Doraemon)

Doraemon è un gatto robot venuto dal XXII secolo, è alto 129,3 cm e il suo peso è di 129,3 chilogrammi. Nasce il 3 settembre 2112 in una fabbrica dove vengono prodotti in serie altri robogatti come lui, tutti di colore giallo, ma dopo aver fallito i test di idoneità cerca di riciclarsi come baby sitter. La sua forma non è esattamente quella di un gatto, essendo tozzo, sproporzionato e, soprattutto, privo di orecchie: questo incidente, causato dalla voracità di alcuni ratti, ha minato la vita e l'aspetto di Doraemon, dato che oltre a restare con un testone perfettamente tondo, la terribile esperienza l'ha fatto cambiare di colore (da giallo a blu, per via della paura!) e gli ha fatto sviluppare un'incontrollabile fobia per queste bestie. Un altro dei suoi punti deboli è che se qualcuno gli tira la coda lui resta immobilizzato. Il suo cibo favorito sono delle polpettine chiamate dorayaki, che mangia quotidianamente. Ha una sorella più giovane il cui nome è Dorami, oltre a una famiglia ricca di parenti. La tasca posta sulla pancia di Doraemon è collegata alla quarta dimensione, per cui può conservare in essa una quantità pressoché infinita di oggetti di tutte le dimensioni, fra cui il più sfruttato è il Take Copter, un'elica applicabile alla testa che permette a chi ne fa uso di volare. Altri celebri 'chuski' sono la Dokodemo Door, una macchina del tempo da cassetto, e la Small Lightgun, in grado di rimpicciolire oggetti e persone. I fan giapponesi di Doraemon si divertono da sempre a compilare meticolosi elenchi dei chuski usati nei vari episodi, corredati di disegni, spiegazioni sul funzionamento e schemi di costruzione. I due nemici-amici di Nobita sono Jaian e Suneo, ed è spesso a causa loro che il piagnucoloso ragazzino si caccia nei guai.

OBAKE NO QTARO
(mai trasmesso in Italia)

Tadashi, un bambino insicuro come tanti altri, si ritrova per amico il fantasma Qtaro che l'aiuta con i suoi consigli a risolvere i piccoli problemi di ogni giorno. Precursore di **Doraemon**, questo serial ne contiene già la formula vincente, anche se il suo successo si rivela decisamente più modesto.

PAAMAN (SuperKid, eroe bambino)

Cosa succede quando un super eroe pressato dagli impegni decide di 'assumere' un aiutante che ne faccia le veci? Questo è in breve il plot d'avvio di **Paaman**,

Esper Mami

che vede il giovanissimo Mitsuo Sowa vestire i panni di un super eroe di quartiere grazie a un mantello e un elmetto che gli danno una notevole forza fisica e la capacità di volare, oltre al distintivo che funge da comunicatore. Successivamente entrano in scena altri tre aiutanti del super eroe 'ufficiale', tre compagni di cui Mitsuo non conosce la vera identità, fattore che lo porterà a vivere diverse avventure. Paaman è una serie scorrevole e decisamente piacevole da seguire, specie per la parodia del classico eroe di stampo americano, per i problemi che il protagonista affronta per salvaguardare la propria identità segreta, e per l'oggettiva difficoltà ad affrontare la vita quotidiana che dimostra quanto gli impegni di un supereroe siano in realtà quisquilie rispetto a quelle degli uomini normali. Uno degli elementi più interessanti della serie è costituito dall'androide con le sembianze di Mitsuo con il compito di sostituirlo mentre questi svolge le sue mansioni di super eroe, e che, una volta disattivato, ha l'aspetto di un'anonima marionetta di legno. Questo geniale stratagemma è stato citato con affetto da molti autori, fra cui Hirohiko Araki in **Le bizzarre avventure di JoJo**, che l'ha trasformato addirittura nel 'potere stand' di uno dei suoi personaggi.

Kaibutsu kun (Carletto il principe dei mostri)

Kaibutsu, il Principe del Paese dei Mostri, si trasferisce sulla Terra con i suoi tre amici-servitori Dracula, Wolf e Franken. Fatta subito amicizia con il giovane Hiroshi, vivrà assieme a lui moltissime avventure causate sia dall'arrivo di sempre nuovi e assurdi mostri, sia dai problemi quotidiani che affliggono il ragazzino umano, sia quelli di gran parte della popolazione dei mostri che vivono nascosti fra gli uomini. La serie presenta in particolare la tematica del diverso e del suo rapporto con la società, anche se in maniera ironica e scanzonata, tenendo sempre ben presente il target a cui è rivolta. La scelta di mostri 'classici' di origine occidentale può sembrare strana, ma è giustificata dal successo mondiale dei film horror della gloriosa casa di produzione americana Hammer, che aveva reso particolarmente famosi Frankenstein e soci. I servi di 'Carletto' sono infatti la caricatura di tali mostri così come apparivano degli horror movies di quegli anni.

Progolfer Saru (inedito)

Saru, ragazzo dai lineamenti scimmieschi (in giapponese saru significa scimmia), è un grande giocatore di golf e disputa innumerevoli tornei, dai quali esce sempre vincitore facendo uso di colpi tanto micidiali quanto assurdi. E' l'unica serie del duo Fujiko-Fujo in cui il personaggio principale agisce da solo, senza tutori, nonché l'unica loro opera di ambito prettamente sportivo.

Ninja Hattori kun (Nino, il mio amico ninja)

Un giorno, a casa del piccolo Kenichi arriva Hattori, un giovane ninja accompagnato dal fratello e da un cane. Da quel momento le disavventure dei due saranno innumerevoli per via sia della difficoltà del ninja di ambientarsi alla vita cittadina, sia (come da programma) a causa dei piccoli problemi quotidiani. Il personaggio di Hattori, oltre che da un particolare tipo d'ingenuità, è caratterizzato dalla continua ripetizione - quasi un tic – di "Nin-nin", tanto da aver generato addirittura uno special intitolato Diario del metodo Nin Nin!

Esper Mami
(Martina e il campanello misterioso)
La giovanissima Sakura Mami si rende improvvisamente conto di possedere poteri esp, cosa che le crea qualche difficoltà visto che molti di questi sono decisamente difficili da controllare. Il teletrasporto, per esempio, si attiva spesso a livello inconscio anche quando un oggetto o una persona qualsiasi le si dirige improvvisamente incontro, trasportandola in qualche località a caso nelle vicinanze. Ad aiutarla a controllare questi poteri c'è l'amico Takahata, un ragazzo appassionato di fenomeni paranormali che costruisce per lei un ciondolo contenente delle biglie: quando Mami desidera attivare volontariamente i propri poteri, non deve far altro che premere un pulsante su di esso. Ovviamente questo funziona solo quando il ciondolo contiene una o più biglie (che vengono consumate nell'operazione), e il fatto che Mami si dimentichi spesso di 'ricaricarlo' le causa innumerevoli disavventure. **Esper Mami** è l'ultima serie animata ideata dal duo prima della separazione, e presenta alcune differenze rispetto alle opere precedenti. Innanzitutto i protagonisti non sono più bambini delle scuole elementari, e questo ha permesso l'introduzione di tematiche ed elementi più maturi (contiene anche una delle più note scene di nudo dell'animazione nipponica, probabilmente l'unica realizzata da Fujiko Fujio), nonché di un'introspezione maggiore simile per certi versi a quella delle commedie sentimentali. L'elemento fantastico e l'ironia rimangono comunque presenti anche se in dosi minori, rendendo i personaggi più credibili. La serie è collocabile nel cosiddetto 'filone delle maghette' soprattutto grazie al lungometraggio **Hoshizora No Dancing Doll** che, assieme a quello di **Magical Emi** intitolato **Semishigure**, è uno dei film più rappresentativi del genere.

Kiteretsu Daihyakka

Assolo & duetto

di Andrea Baricordi

Benché la parte principale dell'opera del duo sia riconoscibile nei titoli finora citati, bisogna dire che - dopo la separazione artistica - chi ha saputo mantenere più a lungo gli stilemi tipici delle storie prodotte fino a quel momento è stato Hiroshi Fujimoto, per cui è bene ricordare anche altri suoi titoli che, pur non avendo fatto la storia del manga, sono comunque distintivi di una produzione tutt'altro che ristretta. Abbiamo così **Umeboshi Denka**, che anticipa in versione umoristica l'**E.T.** spielberghiano proponendo le disavventure di una comune famiglia giapponese a contatto con il re, la regina e il principe di un lontano pianeta precipitati sulla Terra con il loro vaso volante, e che si arrogano il diritto di essere ospitati nell'umile dimora umana sconvolgendo la routine domestica con la loro follia e con i loro poteri paranormali. In **Kiteretsu Daihyakka** assistiamo a un ribaltamento dei ruoli tra bambino e 'tutore' - anche se il finale porta sempre a una piccola catastrofe – e se in questo caso è il personaggio più giovane a essere il genio della situazione, il robottino Korosuke (particolarmente simile a Doraemon nell'aspetto) lo riporta sempre coi piedi per terra proprio grazie alla sua vivacità. **21emon** (che si legge "Nijuichiemon") è una space-comedy ambientata in un futuribile (e improbabile) XXI secolo in cui robot, alieni ed esseri umani vivono gomito a gomito, fra

F.F.LAND

Esper Mami

divertenti incomprensioni generate dalla diversità delle culture dei protagonisti e piccole avventure contro nemici che inizialmente appaiono imbattibili, ma che poi risultano più innocui e buffi dei titolari della serie.
Per quanto riguarda Fujio Akatsuka, invece, le sue due serie più note sono **Tensai Bakabon**, e **Osomatsu kun**, che hanno realmente rivoluzionato il modo di concepire le yon koma (strip umoristiche a quattro vignette) e che hanno lasciato un'impronta tale nella memoria di tutti i giapponesi, che gli atteggiamenti dei rispettivi personaggi vengono spesso ripresi dai nuovi autori. Lo stesso **Godzilla**, in uno dei suoi tanti film, assume la posizione tipica del demenziale Osomatsu, con un braccio sopra la testa, uno in prossimità dello stomaco, una gamba piegata davanti al ginocchio dell'altra e con un'espressione beota in viso. Nonostante fosse nato in Manciuria da madre poverissima e cresciuto da parenti che l'avevano accolto nella loro famiglia, Fujio Akatsuka era riuscito a sviluppare un incredibile senso dell'umorismo diventando il 'Re delle Strip Umoristiche'. Iniziò la sua carriera negli anni Cinquanta, disegnando di notte storie brevi da proporre alla rivista "Manga Shonen" (debuttando poi con uno shojo manga!), mentre di giorno lavorava presso un impianto chimico. Successivamente divenne compagno di stanza di Shotaro Ishimori in un condominio chiamato Tokiwaso, che diede il nome a uno special televisivo biografico (**Bokura Mangaka Tokiwaso Monogatari**) riguardante la vita dei due squattrinati autori e dei nuovi coinquilini con cui avrebbero creato un vero e proprio gruppo, ovvero Hiro Terada, Moto Abiko, Shinichi Suzuki, Naoya Moriyasu, Jiro Tsunoda e, naturalmente, Hiroshi Fujimoto. Il gruppo si era formato lì per seguire da vicino l'esempio del grande maestro Osamu Tezuka, e molti di loro, in futuro, sarebbero divenuti ricchi e famosi grazie alla loro dedizione e alla loro creatività. Le esperienze del duo Fujiko Fujio sono descritte anche in un loro fumetto semi-autobiografico del 1978 intitolato **Manga Michi**, ovvero La via del manga, in cui viene chiaramente spiegato come il talento di Tezuka e le innovazioni che portò alle 'storie disegnate' crearono un caso nazionale e aprirono la mente a migliaia di lettori. Fu proprio grazie a quella 'scossa' che il duo si formò definitivamente, dando vita a ben ventisei serie e a decine di altri 'short', sia insieme, sia separatamente. I fumetti di Fujiko Fujio sono considerati a tutti gli effetti un tesoro nazionale dai giapponesi, e la loro arguzia, la loro grafica accattivante, la loro satira sociale e il loro umorismo continuano a rimanere d'esempio per le nuove generazioni di autori.

GLASS NO KAMEN SUPER GUIDE BOOK

Saggio, Giappone, 1998
© 1998 Suzue Miuchi/Hakusensha
Hakusensha, 202 pgs, Y 980

Mentre da almeno un decennio lettori nipponici e appassionati italiani attendono la conclusione delle vicende di Maya Kitajima e della sua antagonista Ayumi Himekawa, entrambe impegnate nel difficilissimo compito di ottenere la parte della protagonista nel dramma teatrale La dea scarlatta, esce in tutte le librerie giapponesi un volumetto preziosissimo per chiunque abbia amato questa serie, disegnata sì con maestria, ma soprattutto ben congegnata e dal ritmo narrativo incalzante, tanto che il suo successo ha continuato a rinnovarsi anno dopo anno, complici anche gli ultimi OAV a lei dedicati usciti in Giappone negli ultimi tempi. In ben 48 capitoli sono riassunti e analizzati a uno a uno tutti gli aspetti che hanno reso quest'opera una pietra miliare nel panorama dello shojo manga. Un riassunto di tutto ciò che è accaduto nel manga fino a ora ci introduce la trama, che si snoda in più di quaranta volumetti che attualmente compongono la serie di Glass no Kamen, mentre il capitolo successivo approfondisce le slendide commedie recitate nel corso degli anni (in questo caso possiamo proprio parlare di anni!) dalle due protagoniste, da Cime tempestose ad Anna dei miracoli. Le illustrazioni, fondamentali per meglio comprendere la natura del testo, sono tratte dal fumetto, e quelle a colori danno un tocco in più a questo albetto nato per essere accostato, sullo scaffale della vostra libreria, proprio al manga. Il volumetto risulta ovviamente ostico a chi non conosce la lingua... ma è comunque parte integrante di un'opera che ha sicuramente lasciato la sua impronta nella storia del fumetto giapponese. **BR**

ANGELIQUE

Azione, Giappone, 1995
© 1995 Kihara/Akita
Akita, 362 pgs, ¥ 660

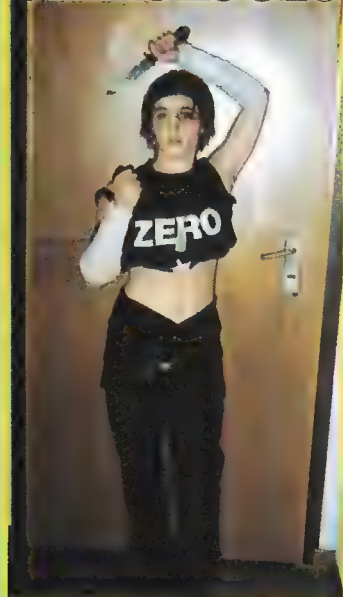
Quando, molti anni fa, mi feci rapire per la prima volta dalle storie di pirati e di principesse, uno dei miei film preferiti era proprio **Angelica**, interpretato da Michèle Mercier. Solo in seguito scoprii che i film nascevano tutti da ben diciotto romanzi, scritti dai coniugi francesi Anne e Serge Golon e ambientati nella Francia del diciassettesimo secolo, durante il trionfo di quell'assolutismo che permetteva ai nobili qualsiasi capriccio.

Angelica è una giovane nobile decaduta che riesce a conquistare un posto di rilievo nella società: il suo sfortunato amore per Goffredo Conte di Peyrac, un uomo affascinante quanto deturpato nel fisico, la porteranno prima a combattere contro i pregiudizi, poi a una strenua ricerca dell'amato, scomparso in mare.

Anche il Giappone non è rimasto immune al 'fenomeno' Angelica, e per mano di Toshie Kihara negli anni Ottanta è nato questo bel manga, recentemente ristampato dalla Akita Bunko in tre gradevoli volumetti. **BR**

MONDO NAIF # 3

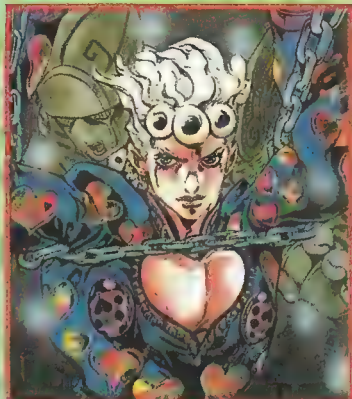
Commedia, Italia, 1999
© Kappa Srl
Kappa, 96 pgs, lire 10.000

I Kappa boys, Keiko Ichiguchi, Vanna Vinci, Giovanni Mattioli, Davide Toffolo, Otto Gabos, Andrea Accardi e gli ospiti di Luigi Bernardi, in un nuovo numero del magazine d'autore italiano. Torna il fumetto di qualità con le nuove storie autoconclusive di **Lillian Browne**, **Fregoli**, **Zenzero e Cannella**, il racconto de **I Camminatori** e altre sorprese! Se non avete ancora provato **Mondo Naif**, fatelo!

OTAKU 100%

Conclusa la kermesse (oh, che bella parola! Aspetta che la ridico: *kermesse*) riminese di **Otaku 100% Live**, ritorniamo al formato originale (e quindi cartaceo) della medesima. Approfittando della doppia uscita primaverile di **Fortified School**, vi presento un inedito **Gentaro Masuda** interpretato dalla 'durissima' **Chiara Natalini** di Lucca, che ci informa del fatto che il liceo artistico della sua città non è come la scuola-fortezza del manga, ma il relativo preside è molto somigliante… Sì, ma nel carattere o nell'aspetto?! Nel secondo caso, aspetto la sua foto per questa rubrika! Ahr ahr ahr! L'altro ospite di questo mese è **Tiziano Cheloni** di Roma, che – come dice lui – interpreta Aladd… ehm… **Gojita**! Bravi! Un bel 100% a tutti e due! **K**

RUBBRIKAPPA

c/o Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)

E riekkomi qua! Temevate di avermi perso, vero? E invece no, anzi, rischiate di avermi in doppia dose, poiché mi sono akkollato l'impegno di **Up**, la nuova testata porkolonzola dei Kappagaùrri. Come al solito, quando il gioco si fa sporco, i porky iniziano a giocare e – modestamente – sono il migliore in quello che faccio, anche se quello che faccio non è bello. Vabbé, comunque sia, ho un po' di notiziuole sfiziuose accumulate qua e là e vorrei rendervi partecipi di tutto ciò che ho skoperto nell'ultimo mesetto. Ebbene, direi di partire con le conclusioni che, visto l'imminente voltapagina millenario sta inducendo molti autori nipponici a presentarsi con nuovi titoli, probabilmente a partire dal 1/1/2000. Sapete com'è: c'è chi è in gara per sfornare il primo bebé del millennio, e chi s'impegna per pubblikare il primo fumetto… Staremo a vedere chi vince la gara. Nel frattempo, ecco i primi cari estinti. **Nigun Farm Konchuki**, ovvero il nostro entomologico **Bug Patrol**, si è felicemente concluso su "Afternoon" 5 di maggio, dopo tre anni di pubblicazione, con un finale alla **Video Girl Ai**, a mezza via tra la cultura zen e quella new age. Al suo posto ha preso il via con un maxi episodio il fanta-cataclismico **Niraikanai** di Megumu Okada. Da fonti più che autorevoli ho poi scoperto che entro l'anno Yuzo Takada metterà in cantiere l'apokalittico ultimo capitolo di **3x3 Occhi – Trinetra**, arrivando probabilmente al 33° volume. Be', di sicuro sarebbe indice di coerenza numerica, non trovate? In più si aggiudicherebbe uno di quei record tanto ambiti e quasi mai ottenuti da moltissimi autori, ovvero quello di longevità editoriale: il primo episodio di **3x3 Occhi**, infatti, apparve su rivista nell'ottobre del 1988, il che significa che concluderebbe la propria vita cartacea con la bellezza di undici anni di avventure ai confini della realtà. Komplimenti! Ma c'è anche qualcun altro che giunge al termine con onore, e la notizia angoscerà parecchio tutti i lettori di **Action**… Ebbene sì: **Le bizzarre avventure di JoJo** si sono concluse in aprile su "Jump" 17 (con la scritta 'fine' in italiano… che caro!), e nulla lascia presupporre che all'attuale quinta serie ne seguirà una sesta. Sul numero successivo della rivista 'made in Shueisha', infatti, lo spazio di Hirohiko Araki è stato occupato da **Bushizava Receive**, il nuovo manga di un altro autore. Fatto sta che nessuno sa se la pausa sia definitiva o se il geniale autore si sia preso una pausa sabbatica per inventare nuove follie jojesche. Comunque sia, iniziato nell'agosto del 1987, anche **JoJo** si assesta sugli undici anni di pubblicazione ininterrotta. Niente male, ragazzi! Da un certo punto di vista si conclude anche **Guyver**… ma non tremino i suoi sostenitori! In realtà le avventure del gaùrro bio-corazzato proseguono, ma per un'altra casa editrice. Takaya Yoshiki, infatti, si è appena trasferito dalla Tokuma alla Kadokawa, dove speriamo che gli editor e i redattori lo facciano marciare un po' più in fretta di quanto non abbia fatto finora. Comunque sia, per voi non cambia nulla, dato che **Storie di Kappa** continuerà a mettere in programma ogni nuovo volume che verrà pubblicato in Giappone. Nel frattempo, a giugno potreste ingannare l'attesa leggendovi **Project Zeorymer** sul secondo numero di **Up** (si vede che sto tirando acqua al mio mulino?), storia fanta-robotic-erotica realizzata da un certo Morio Chimi, che non è altri che lo stesso Takaya Yoshiki in incognito. Suvvia, non parliamo solo di conclusioni! C'è anche molta carne al fuoco! Per quanto riguarda le

riviste, la Kodansha si prepara a sferrare l'ennesimo attacco alla concorrenza lanciando sul mercato un nuovo mattone di carta riciclata e colorata dal titolo "Magazine Z", ovvero una nuova rivista contenente prevalentemente storie a fumetti tratte dalle attuali serie anime più seguite in TV da ragazzi e ragazze. Il target non è adulto, ma neanche infantile. Si trova a una mezza via 'otakuistika' che comprende la fascia d'età che va dai quindici ai trent'anni, cercando di conquistare sia il pubblico di nuovi fan dei cartoni animati sia gli appassionati di vecchia data: non per niente l'anagramma del titolo della rivista in katakana (i caratteri sillabici giapponesi, secondo cui va letto "MA-GA-JI-N" Z) è 'Majinga Z', ovvero il celeberrimo robot nagaiano Mazinga Zeta. La hit su cui si basa per sfondare con il primo numero è l'inizio del manga di **Turn A Gundam**, controversa serie animata attualmente in onda sugli schermi nipponici, a festeggiare il ventennale del celeberrimo mobil suit. Staremo a vedere. Nel frattempo, "Jump" fa la sua contromossa mandando nuovamente alla carica uno dei suoi autori di punta. Concluso **Capitan Tsubasa**, infatti, è di nuovo Yoichi Takahashi a occupare le pagine 'sportive' della rivista, e non a caso lo fa con **Field no Ookami FW Jin**, un nuovo ragazzo calciatore estremamente determinato e abile, una specie di lupo solitario dello stadio, pronto ad affrontare lo sport in questione con la passione maniacale di un samurai. Vi garba? Ai lettori nipponici pare proprio di sì, ed è già entrato nelle loro letture fisse assieme ad altri nuovi titoli come **Hunter X Hunter** e **One Piece**. Mi sa tanto che stiamo assistendo al nuovo corso editoriale del primo decennio del 2000, cari ragazzuòli. E via così. A proposito, mi è appena arrivato un dispaccio dalla solita Agenzia Talpa & Co., che solitamente riesce ad avere notizie succulente direttamente dai corridoi delle case editrici nipponike, e sulla busta c'è scritto TOP SECRET. Il comunicato riguarda un accordo che potrebbe essere stretto fra Kia Asamiya e l'americana DC Comics per un progetto simile a quello dei Kappagaùrri e del loro **Lupin III** italiko. Insomma, tirando le somme, fra qualche tempo una delle più grosse case editrici giapponesi potrebbe pubblicare in proprio una miniserie scritta e disegnata da Kia Asamiya e riguardante un celeberrimo eroe notturno in calzamaglia... La notizia era TOP SECRET, e infatti io non vi ho detto niente. L'ho solo scritto. Eh eh... Non per niente mi chiamano 'il domatore di cavilli'! Basta! E' già da tre mesi che vi devo dare la soluzione all'**Otakuiz** di febbraio e non l'ho ancora fatto! Buuu! All'epoca, su **Kappa Magazine** 80, enunciavo ciò: in **Atlas Ufo Robot** l'adattamento italiano ha trasformato i nomi giapponesi dei personaggi in nomi di stelle, e così sono nati i vari Actarus, Alcor, Myzar, Rigel, Vega, Gandal e via andare. Ma perché un solo personaggio, il povero dottor Procton, non si trova nel firmamento? Per un semplice errore di trascrizione. Il suo nome 'italiano' doveva essere Procyon, che in effetti è un astro, ma qualcuno deve aver letto (o scritto) male la ipsilon, e così ci si è ritrovati con una specie di unguento anti-emorroidale! E adesso chi glielo va a dire?!

Il vostro dubbioso Kappa

MISS KAPPA

Ed ecco il nuovo folgorante scoop della rubrika più birichina di queste pagine, tanto che da verdi rischiano di diventare rosse... Come dite? Dov'è lo scoop? Ma come, non vedete? E' Li! Guardate meglio... E' proprio Li! Non vedete ancora? Eppure è Li... **K**

OTAKU Art

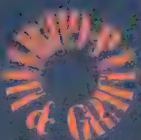
Le tovagliette sailormoonate (o meglio sailorgattate) sono opera della certosina pazienza di **Dayana Crepaldi** di Cerano (NO), che teme di non essere in grado di cucirsi un intero costume otaku. E allora? Qui nella RubriKappa c'è spazio per tutto il vostro estro, non solo quello di costumisti! Le tue tovagliette sono bellissime, punto e basta! Anzi, prendo l'okkasione per invitare tutti gli artisti all'ascolto (alla lettura?) a inviarmi fotografie delle loro opere d'arte, siano esse scolpite, dipinte, cucite, fabbricate, soffiate, cucinate e tutto quello che vi salta in mente! L'indirizzo lo sapete, no? **K**

GAURRO veramente

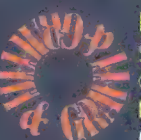
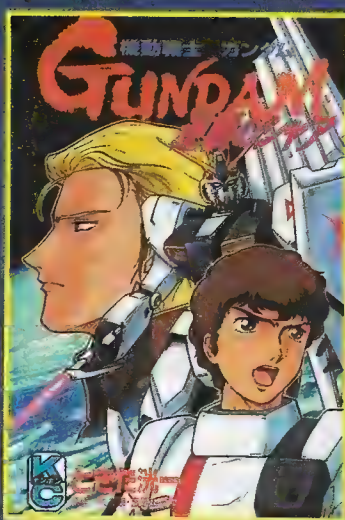
Ammettetelo, vi eravate quasi dimenticati di questa simpatica rubriketta, vero? Be', rieccola qui, seppur dopo un bel po' di tempo. Le pubblicità nipponike sono sempre state un'ottima fonte di gaurraggini, per cui vorrei proporvi questo mese i mefitici (come li ho battezzati io) **Budda Rangers**. Naturalmente si tratta solo di un'immagine promozionale, ma sapete che vi dico? Io me la guarderei senza problemi una serie da trecento episodi che li avesse come protagonisti! **K**

SHIRITSU JUSTICE GAKUEN

Videogame, Giappone
© Capcom
Kodansha, 184 pg, ¥ 390

Batsu Ichimonji si trasferisce in una nuova scuola superiore, e fa amicizia con la scalmanata Hinata Wakaba e il presidente del comitato disciplinare Kyosuke Kagami. Batsu rivela presto la sua natura di attaccabrighe scontrandosi prima con uno dei teppisti che frequentano la scuola, e poi anche con i teppisti provenienti dagli altri istituti. Quando si trasforma un videogame di successo in un fumetto, gli autori finiscono spesso con il disegnare una successione di combattimenti senza lasciare spazio alla storia o ai personaggi. In questo caso non è così. Il carattere dei protagonisti viene sviluppato sempre più mano a mano che la storia prosegue. L'unica limitazione è data dal fatto che i personaggi presentati sono davvero tanti, e molto spazio è occupato dalla caratterizzazione del protagonista e dei suoi due compagni, che andranno a formare una squadra invincibile. Il disegno di Junji Hono è molto curato e ricco di particolari, i personaggi hanno espressioni realistiche e soprattutto sono identici al videogioco. Questo fumetto è veramente divertente e ben fatto, non è certo un capolavoro, ma è comunque godibile. **AP**

CHAR'S COUNTER ATTACK

SF, Giappone, 1999
© Sotsu Agency/Sunrise
Kodansha, 192 pg, ¥ 400

Il 1999 segna il ventesimo anniversario della nascita di uno dei più famosi robot giapponesi, e sono molte le iniziative per festeggiare questo avvenimento chiamato Big Bang Project, dai videogame a una nuova serie televisiva, a diversi manga. Kodansha, per esempio, ha pubblicato la versione a fumetti di uno dei più bei film del famoso mobile suit bianco, affidando il disegno all'ormai collaudato Koichi Tokita, che a partire da **G-Gundam** (che abbiamo pubblicato su **Game Over**) si è sempre occupato della realizzazione dei fumetti del mitico robot. La scelta di questo film non poteva essere più azzeccata, visto che proprio in questa occasione rivediamo due vecchie conoscenze della prima serie: Amuro Rei (da noi ribattezzato Peter) e Char Aznable, che si trovano nuovamente a scontrarsi per fare valere i propri ideali. Siamo nell'anno 0093 dell'Universal Century, e Char Aznable si prepara a far risorgere Neo Zion e a sferrare il suo attacco verso l'ormai corrotta Federazione Terrestre per liberare gli abitanti delle colonie. Amuro entra a far parte della task force Rond Bell, per fermare i piani di Neo Zion. Ha così inizio un nuovo scontro fra i due antichi rivali che culminerà nel finale della storia quando entrambi, memori degli errori commessi in passato, uniscono le forze per impedire la distruzione della Terra, minacciata dalla caduta dell'asteroide Axis. Un fumetto ben realizzato e sceneggiato. Imperdibile! **AP**

LA VISTA SUL CORTILE

Soap Opera, Giappone, 1999
© Keiko Ichiguchi/Kappa Srl
Kappa, 112 pgs, lire 15.000

Qualche anno fa l'Italia ha consciuto il talento di Keiko Sakisaka grazie al volume **Oltre la porta**, e da allora il pubblico italiano ha atteso con pazienza di ritrovare il segno di Keiko e la sua innata capacità di raccontare le emozioni.

Oggi Keiko si ripresenta con un nuovo libro e un nuovo cognome (il suo), Ichiguchi. Pubblicata originariamente dalla Shogakukan su "Bessatsu Shojo Comic", la storia fotografa la vita di tre ragazze. La prima è Misuzu, innamorata del leader del gruppo di sostegno della squadra sportiva liceale. Takashi, protagonista del secondo episodio, è amica di Misuzu e vive un rapporto conflittuale con il proprio nome troppo... maschile! Sonomi è invece innamorata di un suo amico d'infanzia, di qualche anno più grande di lei. Una storia a tratti autobiografica che ci farà scoprire aneddoti curiosi sull'adolescenza in Giappone, un manga in prima traduzione mondiale che entra di diritto nella collana **Mondo Naif**.

PER UNA "A" RIBALTATA

di Alessandro Casini

A sei anni dalla conclusione di **Victory Gundam** il regista Yoshiyuki Tomino torna a occuparsi della sua creatura più nota dirigendo una nuova serie intitolata **Turn A Gundam**. Tutti pensavano che, dopo anni di serie ambientate in realtà parallele estremamente diverse da quella della storyline originale, Tomino avrebbe riportato il celebre mobil suit alle origini proponendo una continuazione dell'universo ideato nella prima serie, ma i primi comunicati hanno spiazzato i fan. Di fatto il nuovo **Gundam** si discosta completamente dalle serie precedenti, anche se non nella maniera dello sfortunato **G Gundam**, e rappresenta un'interessante scommessa.

TURN A GUNDAM

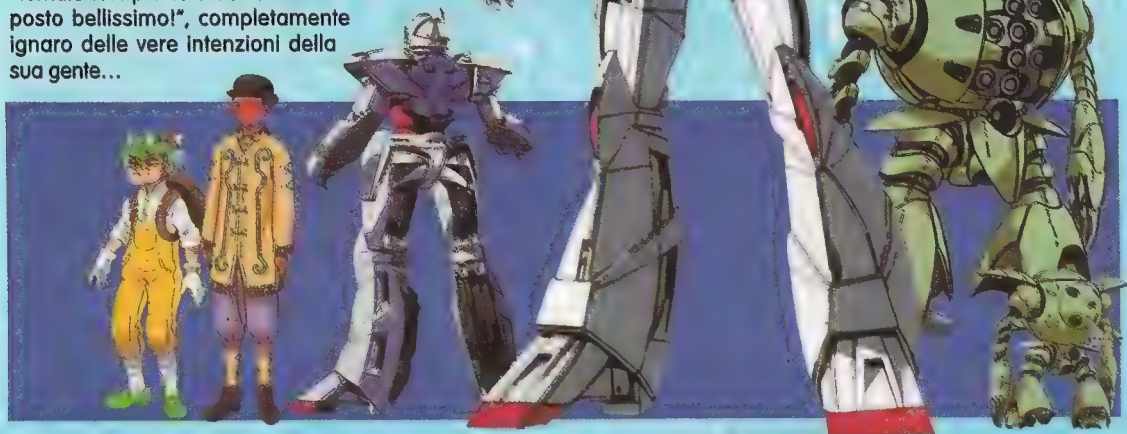
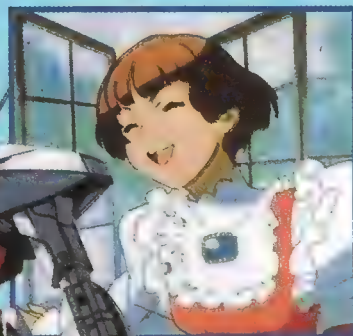
La storia

In seguito a misteriosi eventi la Terra è regredita tecnologicamente a uno stato simile a quello dell'inizio del 1900 perdendo ogni ricordo del periodo della colonizzazione dello spazio nonché ogni contatto con le colonie, in special modo quelle lunari. Nel 2343 una spedizione viene inviata da queste per appurare se la Terra sia ancora abitabile per gli umani che vivono sulla Luna. Tra i partecipanti a questa spedizione c'è anche il quindicenne Loran Seack, il protagonista della serie, che è un fervido sostenitore delle possibilità di coesistenza tra gli abitanti della Luna e della Terra. Loran decide di vivere assieme agli abitanti della Terra con alcuni suoi amici della spedizione, ignaro della tempesta che incombe. Infatti la realtà è che la Luna ha intenzione di occupare militarmente la Terra, e nel 2345 l'esercito lunare comincia l'invasione sfruttando l'enorme vantaggio tecnologico nei confronti delle forze di difesa terrestri, in grado di schierare al massimo rudimentali biplani che non possono niente contro le terribili armi antropomorfe chiamate mobil suit. Quando la guerra inizia a coinvolgere anche la città in cui vivono Loran e i suoi amici, questi si trova costretto a [illegible] proteggere le persone con cui ha trascorso i due anni precedenti usando il mobil suit **Turn A Gundam**, una delle tante reliquie dell'era spaziale rimaste sulla Terra.

Il plot d'avvio

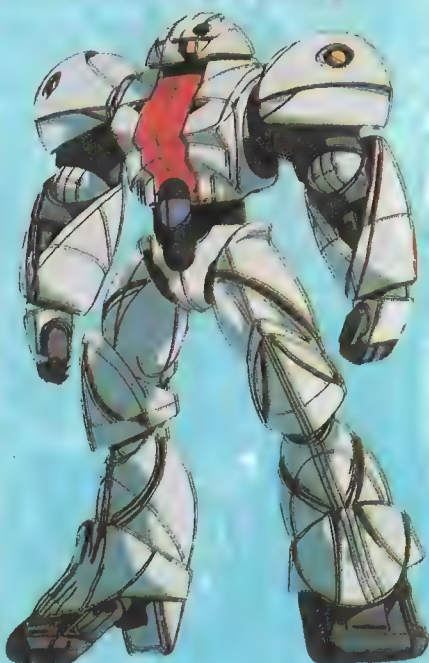
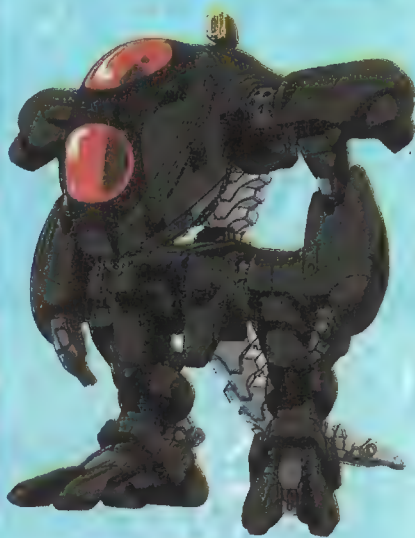
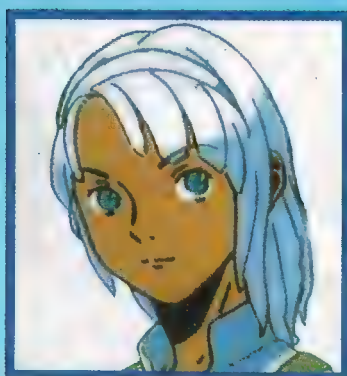
Fran, Keith e Loran, tre giovani abitanti della Luna, sbarcano sulla Terra a bordo di un mobil suit di tipo Flat per condurre una missione di ricerca scientifica assieme ad altre unità che si disperdono nel globo nei punti prefissati. Dopo lo sbarco Loran si separa dagli altri, e in seguito a una serie di disavventure incontra Guen III Rheinford (che lo salva da un lupo) e poi le sorelle Kiel e Soshie Heim (che gli impediscono di annegare). E' proprio Kiel che chiede al padre di dare un lavoro al ragazzo presso la miniera di proprietà della famiglia Heim, nonostante questi sia un completo sconosciuto. Loran ha però una strana sensazione quando vede la statua di pietra nota a tutti come White Doll. La storia riprende due anni dopo, quando ormai fervono i preparativi per la guerra contro un presunto nemico sconosciuto (gli abitanti della Terra non sanno ancora che si tratta degli abitanti della Luna), mentre il signor Heim e Guen III Rheinford sono impegnati a organizzare una milizia per resistere a una possibile invasione. Nel frattempo Loran è diventato l'autista della famiglia Heim e, accompagnando Soshie e Kiel a fare shopping in città, ritrova Keith: i due decidono di ritrovarsi assieme a Fran per parlare degli ultimi due anni di vita trascorsi sulla Terra. Tuttavia, al punto di ritrovo vengono seguiti di nascosto da Soshie, rimasta incuriosita dal singolare incontro. I tre si preoccupano dello stato del mobile suit con cui sono arrivati e Loran decide di andare a controllarne le condizioni, ancora una volta seguito di nascosto da una sempre più confusa Soshie. Dopo essere arrivato sulle montagne e aver disseppellito la testa del Flat, Loran fissa la Luna esclamando "Tornate tutti presto sulla Terra! E' un posto bellissimo!", completamente ignaro delle vere intenzioni della sua gente...

Ed è subito polemica

Nonostante sia iniziata solo il 5 aprile scorso, le informazioni e le immagini diffuse anticipatamente per il lancio promozionale della serie TV hanno creato un notevole malcontento tra i fan. In particolare il mecha design è stato oggetto di feroci critiche, soprattutto a causa della totale mancanza dei dettagli estetici che erano comuni a tutti i Gundam precedenti. Effettivamente, colori a parte, il Turn A Gundam ha un design totalmente alieno non solo rispetto ai predecessori, ma anche a tutte le serie robotiche attuali. Nonostante ciò, la serie conta ben due mecha designer, ovvero il solito Kunio Okawara e Syd Mead, le cui creazioni sono tutt'altro che complesse a livello meccanico o troppo fantasiose, come per esempio quelle di **Gundam Wing.** Il risultato è interessante visto che, senza attingere dal genere steampunk, i robot presentati hanno un aspetto demodé e strizzano un po' l'occhio al trend attuale (quello seguito anche dalla nuova trilogia di Guerre Stellari) basato sulla riproposizione degli elementi visivi della vecchia fantascienza, anche se contaminata con quella attuale. Infine, il background e il character design di Akira Yasuda sono decisamente atipici per una serie robotica, anche se tutto sommato rappresentano l'elemento più interessante della serie, nonché il punto di rottura con questo genere di fantascienza animata.

Chi è Syd Mead?

Syd Mead è famoso soprattutto per aver curato il design del cupo futuro visto in **Blade Runner** che, per la cronaca, ha anticipato a livello visivo la stessa letteratura cyberpunk a detta dello stesso William Gibson. Da **Blade Runner** in poi ha curato il design di molti film di fantascienza come **Aliens, 2010 l'anno del contatto** e, negli anni '90, anche di alcuni videogiochi. Aveva già lavorato nel campo degli anime nello sfortunato **Yamato 2520** per la Westcape Corporation e, assieme a Okawara, è partito dal presupposto che la maggior parte dei fronzoli estetici degli ultimi Gundam (**Gundam Wing** in primis) fossero del tutto inutili e rendessero il design decisamente poco credibile. Tuttavia non intendevano ricalcare lo stile presentato in **08-MS Team**, per esempio, ma creare qualcosa di nuovo. Il risultato è ormai visibile a tutti, e di certo è completamente diverso da quello di qualsiasi altra saga di **Gundam** vista in precedenza, anche se esteticamente possono non piacere a tutti.

Considerazioni

Ovviamente dare un giudizio su **Turn A Gundam** allo stato attuale è praticamente impossibile, tuttavia è il caso di spendere un paio di parole sul significato che una serie simile ha all'interno della lunga catena di sequel e spin off dedicati al mobil suit bianco. Che Tomino sia rimasto a dir poco incatenato alla sua creatura risulta lampante, visto che l'ha praticamente ancorato al genere robotico, e per un autore che considera **Umi no Toriton** la sua opera migliore probabilmente questo non è il massimo della vita. La prima cosa che viene in mente leggendo il plot di **Turn A Gundam** è come l'elemento robotico sia tutto meno che indispensabile, anzi, si ha la netta impressione che lo stesso Gundam e gli altri robot siano stati aggiunti alla storia

solo per avere l'approvazione da parte della Sunrise. E' un vero peccato vedere un regista bravo come Tomino vincolato al genere robotico e soprattutto alla saga di **Gundam**, che ormai è a detta di molti un ammasso di serial che non hanno nulla a che vedere l'uno con l'altro se non il nome del mobil suit titolare e il suo faccione... e per quanto riguarda **Turn A Gundam** nemmeno questo. Comunque sia, nonostante il plot di buon livello, **Turn A Gundam** non avrà vita facile in un palinsesto fantascientifico dominato da serie come **Gasaraki** (ultima fatica del mecha designer Yutaka Izubuchi), con cui dovrà reggere il confronto almeno dal punto di vista della qualità tecnica. Lo scontro si preannuncia interessante.

Loran Seack

E' il giovane protagonista della storia e sogna un futuro in cui la gente della Luna e della Terra possano vivere in armonia. I suoi sogni saranno distrutti però dalle ambizioni dei militari della Luna, nonché dallo scoprire improvvisamente di essere stato usato come cavia per verificare la possibilità di un'invasione. Si trova così costretto a combattere la sua stessa gente a bordo del Turn A Gundam per proteggere le persone con cui ha vissuto negli ultimi due anni.

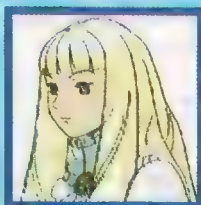
Keith Reje

E' il secondo membro della spedizione di Loran e, costretto a vivere sulla Terra nella città di Knox, ha trovato lavoro presso un panettiere.

Fran Doll

Dopo lo sbarco riesce a rimanere in contatto con Keith, e nella sua stessa città inizia a lavorare per un quotidiano nella speranza di diventare in futuro una giornalista.

Kiel Heim

Primogenita della famiglia Heim, salva Loran e gli trova lavoro presso la miniera del padre. Diventerà un elemento indispensabile al fianco di Guen III Rheinford.

Soshie Heim

E' la sorella minore di Kiel, è un'abile pilota d'aerei, e ha un certo interesse per Loran, ma questo la porta a scoprire la verità sulle origini di quest'ultimo.

Guen III Rheinford

Desidera dare il via a una società industrializzata, ma l'avvicinarsi dello scontro con le forze militari della Luna lo induce a organizzare una forza difensiva privata chiamata Myrisha. La sua famiglia giocherà un ruolo determinante nel tentativo di condurre negoziati fra le parti in causa.

Regina Diana Sorel

E' la sovrana della Luna, discendente della famiglia che ha governato il satellite terrestre per due millenni. Per qualche misteriosa ragione assomiglia molto a Kiel Heim, e questo particolare diverrà di grande importanza negli eventi futuri.

Turn A Gundam

Nonostante all'inizio della serie sia creduto una semplice statua chiamata White Doll, il Turn A Gundam è una delle tante reliquie dell'era spaziale rimaste sulla Terra. Diana Counter (ovvero l'esercito selenita) lo chiama White Mustache (baffo bianco) per via della caratteristica falce di luna posizionata nella parte inferiore della faccia. La sua altezza è di 20 metri.

Flat

E' il mobil suit riconfigurabile con cui Loran e i suoi compagni giungono sulla Terra. E' adibito a uso civile, anche se originariamente costruito come unità militare del Diana Counter.

Waldom

Il suo nome deriva dalla contrazione di Walking Dome ed è usato da Diana Counter nella prima parte delle operazioni sulla Terra. E' armato di missili che trovano sede nella 'testa' ed è alto 40 metri.

CHE MERAVIGLIA! DI HIROSHI YAMAZAKI
I COLORI DEL GIORNO

INIZI A COLORARE SOLO ADESSO? SEI UNA LUMACA, KOJI!

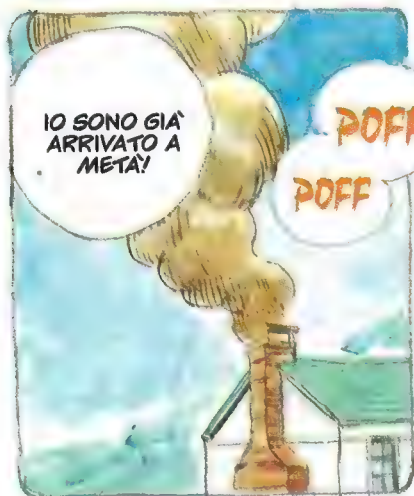
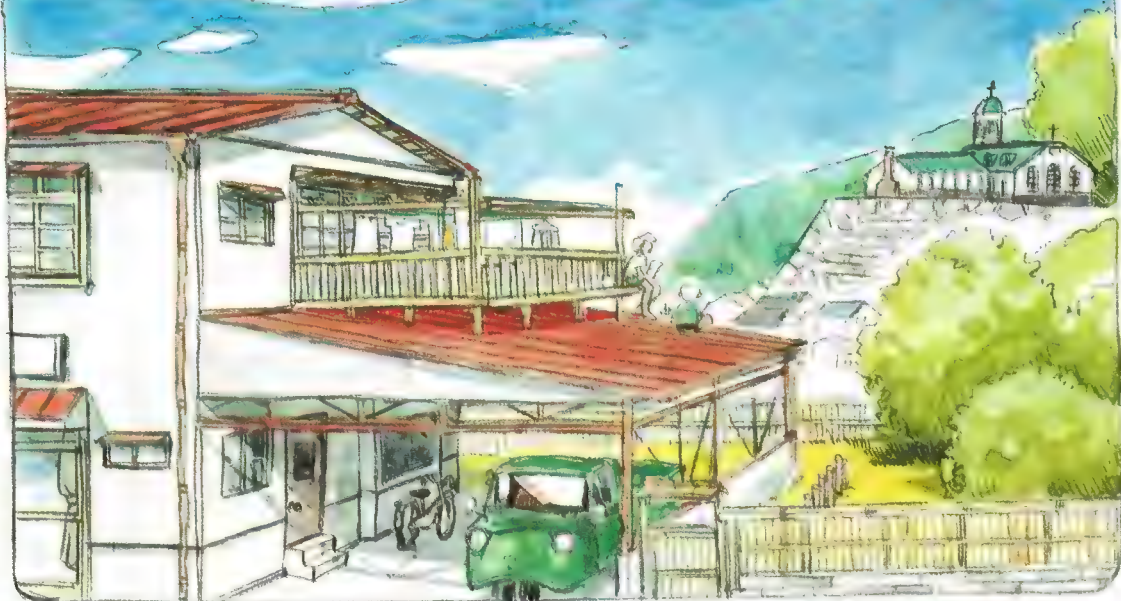
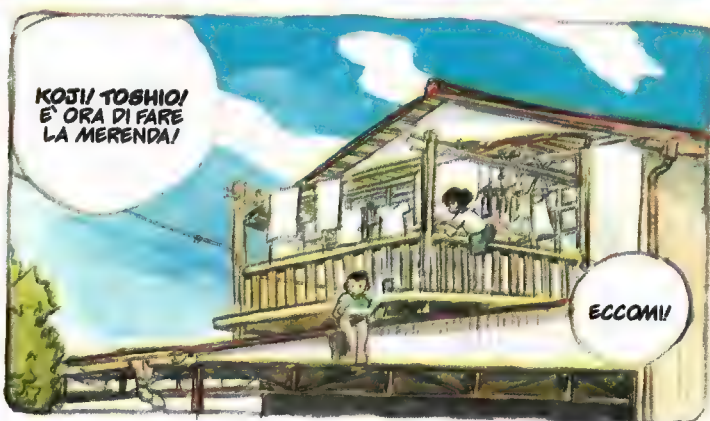
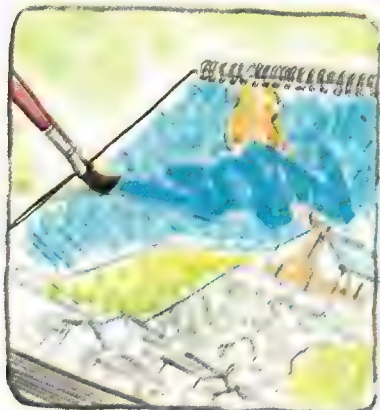
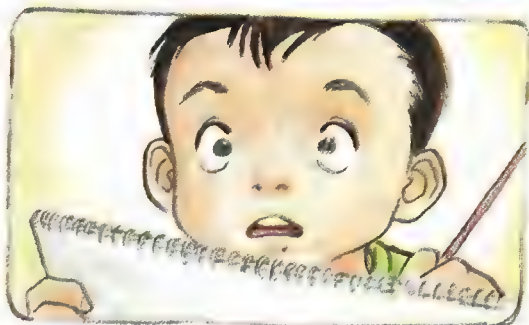
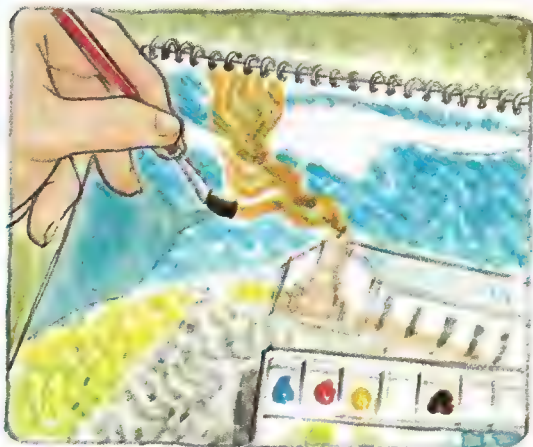
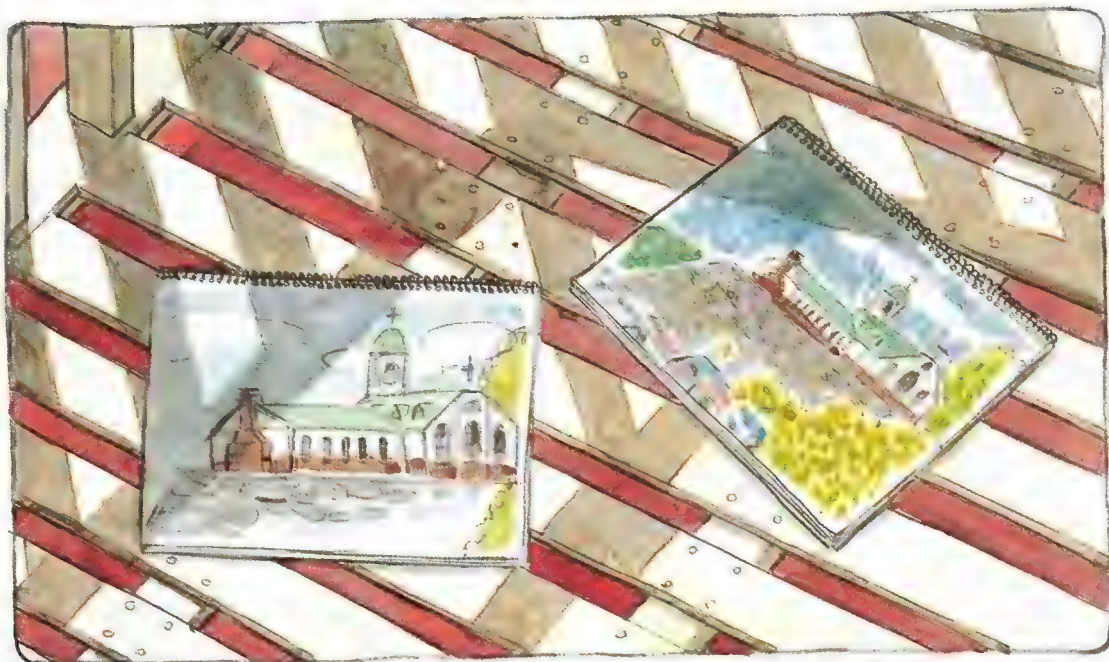
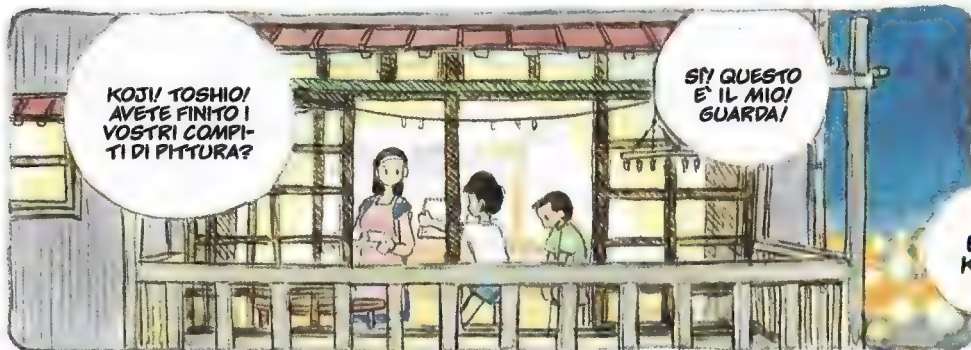
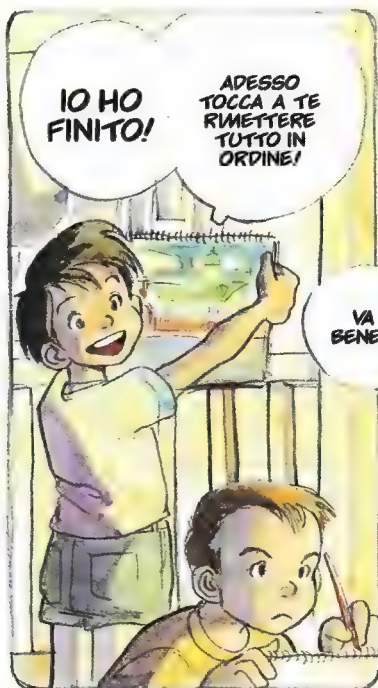
IO SONO GIÀ ARRIVATO A METÀ!
POFF
POFF

OH!

MA CHE...?
KOJI! TOSHIO! E' ORA DI FARE LA MERENDA!
ECCOMI!

IO VADO A CAMBIARE L'ACQUA DEL SECCHIO, KOJI!
SÌ!
MA CHE COSA...?!

12 Colori per la pittura

IO HO FINITO!
ADESSO TOCCA A TE RIMETTERE TUTTO IN ORDINE!
VA BENE...
KOJI! TOSHIO! AVETE FINITO I VOSTRI COMPITI DI PITTURA?
SI! QUESTO E' IL MIO! GUARDA!
E TU, KOJI?
...
LUI HA FATTO UN DISEGNO STRANISSIMO! AH AH! GUARDALO!
FA' VEDERE...

...PERCHE`
QUESTO DISE-
GNO CONTIENE
TUTTI I COLORI
DI UN GIORNO
INTERO...

CHE MERAVIGLIA! - CONTINUA

KAPPA -MAGAZINE-
NUMERO OTTANTATRE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO OTTANTATRE

Il segreto della velocità - "Speed no Himitsu"
da Aa! Megamisama vol. 17 - 1997
La famiglia Sakazaki - "Furyu, Adeyaka, Komachi Sanjo! And Sakazaki Family"
da Calm Breaker vol. 5 - 1998
Rischio
da Exaxxion, "Afternoon" 11 - 1998
Uno sguardo al passato - "Titolo giapponese"
da Shinrei Chosashitsu Office Rei vol. 3 - 1996
Come una stella - "Sore wa Hoshi no Katachi"
da Narutaru vol. 1, 1999
I colori del giorno - "Ichinichi Iro"
da Fushigi fushigi vol 1, 1993
Genzo - Questione di fili - "Kugutsushi, Tonosama o ayatsuru no En"
da "Afternoon" 11, 1998
Il nome, please! + Equivoci - "Na o Nanore!" + "Kachingai"
da Bug Patrol vol. 1, 1998
L'incontro - "Kotono to Aiten non Hajimari"
da Aiten Myoo Monogatari vol. 1, 1998
COPERTINA: La principessa Kiku e Genzo © Yuzo Takada/Kodansha
BOX: Nobita ("Guglia") e Doraemon © Fujiko Fujio/Shogakukan

SCHEGGE D'ORIENTE

E' definito il Takeshi Kitano del nuovo millennio, si muove tra il cinema e la musica heavy metal, non ha ancora 35 anni, ma è uno degli interpreti più prolifici della scena giapponese e il talento davvero non gli manca. Il regista che sta agitando con violenza lo stagnante panorama nipponico si fa chiamare Sabu, e il suo **Postman Blues** è stato salutato con vere e proprie ovazioni all'ultimo Sundance Film Festival, tanto da convincere i distributori dell'Academy a lanciarlo nelle sale italiane. Sabu si può certo definire un enfant prodige, ha recitato nel live-action **World Apartment Horror** (la cui originale versione a fumetti è stata pubblicata proprio su queste pagine all'inizio del '96) ed è stato capace di dirigere ben tre lungometraggi nel 1997: oltre al già citato **Postman Blues** ricordiamo infatti anche **D.A.N.G.A.N. Runner** (presentato lo scorso anno al Festival di Torino) e **Unlucky Monkey** (quest'anno a Berlino), tutti dal tono leggero, ma dalla sapiente struttura narrativa. E' proprio questo che entusiasma pubblico e critica: la capacità di reinventare l'hard boiled attraverso il filtro della commedia, l'accostamento geniale e controverso di efferate crudità e tenere romanticherie, l'omaggio divertito al cinema europeo di Luc Besson (uno dei killer è Léon) e a quello cinese di Wong Kar-Way (la bionda mozzafiato di **Hong Kong Express**) e John Woo. Sabu regala un ruolo da protagonista a un apatico postino (Sawaki, interpretato da Shinichi Tsutsumi), lo fa scontrare con la yakuza e la polizia, sottolineando quanto sia difficile dare un volto al bene e al male. Sawaki recapita una lettera/buono sconto a un giovane esponente della yakuza (nonché suo vecchio compagno di scuola) che si è appena tagliato il mignolo per fedeltà all'organizzazione. Il dito finisce nella borsa del postino, così come un pacchetto di cocaina, e il ragazzo si ritrova ricercato dalla polizia in un inseguimento mortale. E lungo i vicoli di Tokyo nascono gli incontri del destino con un killer dalla parlantina facile e con la bella Sayoko, di cui finirà per innamorarsi. Due personaggi chiave (interpretati rispettivamente da Ren Oshugi e Keiko Toyama), entrambi malati terminali di cancro, ma al contempo le uniche figure vitali e forti del film.

Postman Blues ci tiene svegli per un'ora e cinquanta, ci fa ridere e chiudere gli occhi, ci dimostra la forza del cinema giapponese. Tutto questo mentre arriva nelle sale italiane **Tokyo Eyes**, un thriller girato nella capitale nipponica dal francese Jean Pierre Limosin, un film che guarda ai manga e si propone come un inno alla solitudine, tra giochi di ruolo e videogame. Shinji Takeda interpreta un giovane serial killer che manca ogni volta il bersaglio, che sceglie di spaventare a morte le vittime e che si trova chiuso in un'indagine incrociata tra la bella Hinano e suo fratello, agente di polizia. E nel ruolo di uno yakuza irrompe a sorpresa nel film anche il guru Takeshi Kitano.

Dopo i tanti riconoscimenti dei festival europei, il cinema d'Oriente allarga il suo raggio d'azione. E per gli amanti dell'home video è appena uscito in videocassetta il notturno e claustrofobico **The Hole**, un incubo di fine millennio (la storia è ambientata a Taiwan a sette giorni dal Duemila) segnato dallo scorrere dell'acqua, dagli effetti di un'epidemia che trasforma gli uomini in insetti, dai silenzi del regista Tsai Ming-Liang, e dai sogni della protagonista, che squarciano lo schermo con musiche e colori dalla straordinaria intensità.

Tre esempi di cinema nuovo, questi, di una generazione di registi cresciuta anche attraverso il fumetto, che rivela la profonda alienazione della cultura giovanile contemporanea e la sua fanatica fissazione per i media. Una scrittura che ritroviamo in molti manga, che leggiamo da ormai sette anni anche su queste pagine e che presto celebreremo. Da parte di tutti noi, auguri e tanta felicità alle Schegge d'Oriente che vivono nel nostro Paese.

Kappa boys

«I geni sono coloro i quali dicono molto tempo prima ciò che si dirà molto tempo dopo.»
R. Gòmez de la Serna

A FINE MAGGIO IN TUTTE LE EDICOLE E LE FUMETTERIE

Star PlayStation

La rivista Made in Italy sul Mondo PlayStation

Da uno staff giovane ed esperto, la più nuova e ricca rivista sui giochi per la mitica consolle Sony.
Con anteprime, recensioni, soluzioni, codici e cheats di tutti i più entusiasmanti giochi del momento: americani, giapponesi e italiani!

Nel primo numero:

- ☆Mega speciale sugli RPG
- ☆15 Recensioni
- ☆4 Anteprime
- ☆Tutto Silent Hill
- ☆Tutto Crash Bandicoot 3
- ☆Anteprime dal Giappone
- ☆Anteprime dagli USA
- ☆Tutto Internet per PSX
- ☆Una valanga di codici e cheats!

Per la prima volta, in un'unica rivista, tutto il mondo dei giochi elettronici!
Dai giochi per Pc a quelli per Mac fino ai giochi per Linux... e con una rivoluzionaria rubrica dedicata ai giochi in Internet!

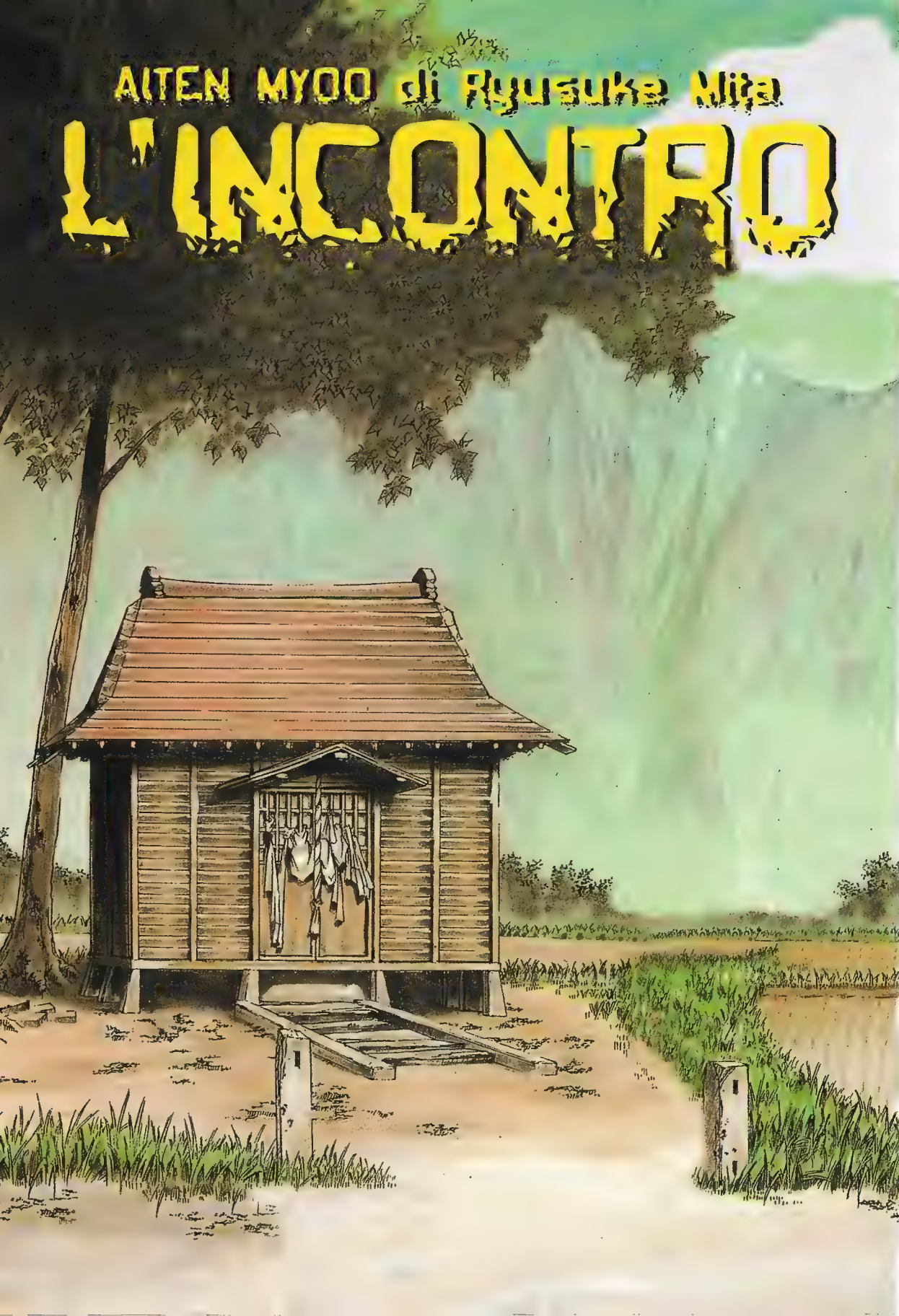
Nel primo numero:

☆ Speciale Star Wars: dai film ai videogames, con i nuovissimi Minaccia Fantasma e Racer.
☆ I migliori giochi per Mac: da Tomb Raider II a Star Craft.
☆ Speciale Quake: tutte le novità dalla comunità Quake Internazionale.
☆ I migliori siti per giocare e conoscersi su Internet.

...e molto, molto altro!

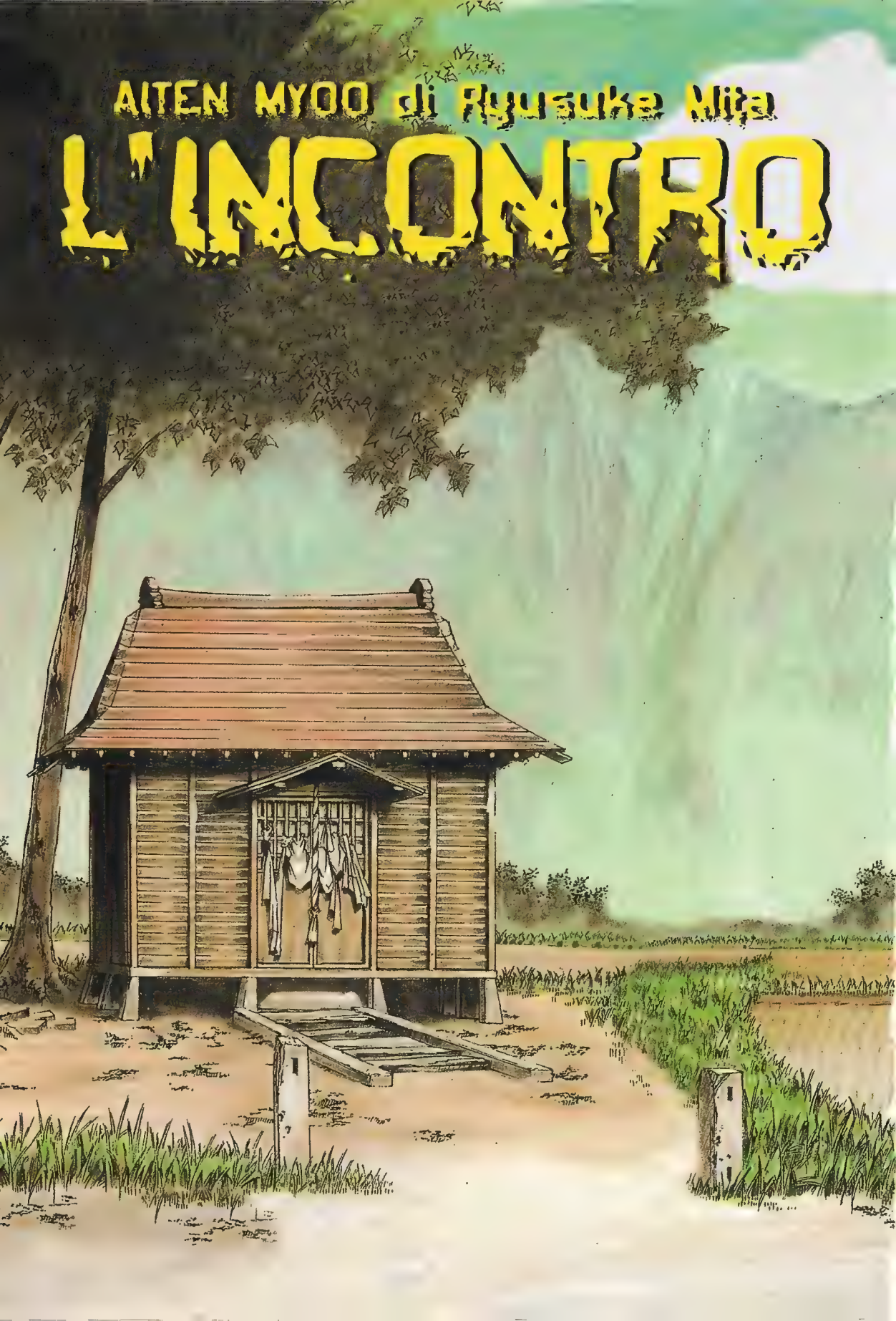
A INIZIO GIUGNO IN TUTTE LE EDICOLE E LE FUMETTERIE

PARE CHE
L'INFERNO
ESISTA
DAVVERO...

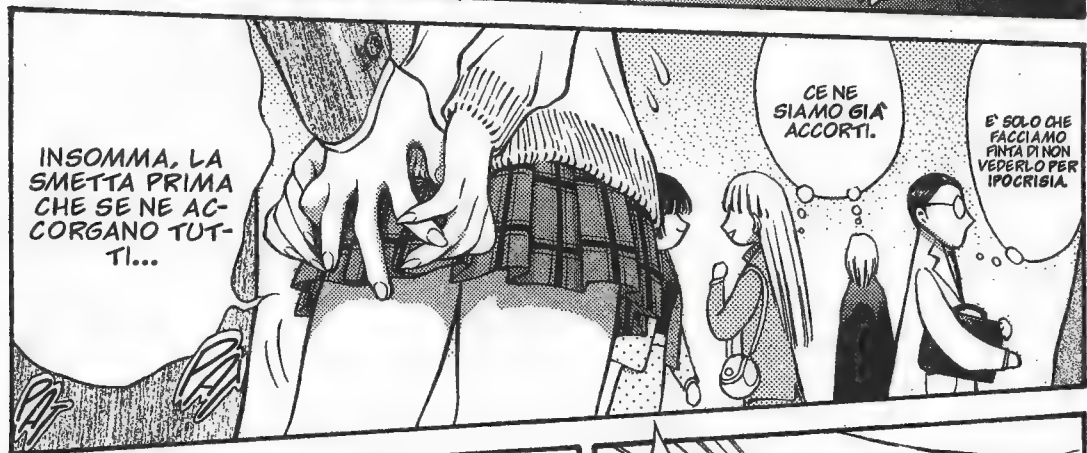
AITEN MYOO di Ryusuke Mita

L'INCONTRO

地蔵堂
山形西バス

AITEN MYOO di Ryusuke Mita
L'INCONTRO

地蔵堂
山形西バス
平日
休日

KEIO
KLAN KLAN
NO, NO, NO... PER FAVORE...
SANTO CIELO, SPERO CHE NON CAPITI PROPRIO A ME...
KOTONO MITSUYOSHI, 15 ANNI, 1^ LICEO
NON A ME... NON A ME...
KLAN KLAN
RATTLE

IL PROFESSOR IPPOPOTAMO NE PARLAVA PROPRIO NELLA LEZIONE DI IERI...
LO SPIRITO DELLA PAROLA...
ESPRIMENDO UN PROPRIO DESIDERIO CON LE PAROLE, PUÒ GENERARSI UNA FORZA DI QUALCHE TIPO CAPACE DI RENDERLO CONCRETO...
SPIRITO DELLA PAROLA
E QUINDI...
...DESIDERO CHE OGGI NON MI CAPITI...
MUMBLE MUMBLE
MUMBLE MUMBLE
...DI INCONTRARE UNO DI QUEGLI SCHIFOSI...
...CHE FANNO LA MANO MORTA IN METROPOLITANA!
PAT
PAT

STUPIDO PROF! NON FUNZIONA PER NIEN-TE!
N-NON SI FANNO QUESTE COSE... S-SE QUALCUNO LA VEDE, SARANNO GUAI SERI PER LEI...
L-LA SMETTA... P-PER FAVORE...
E' SOLO CHE FACCIAMO FINTA DI NON VEDERLO PER IPOCRISIA.
CE NE SIAMO GIÀ ACCORTI.
INSOMMA, LA SMETTA PRIMA CHE SE NE AC-CORGANO TUT-TI...
E STA' ZITTA!

M-MA PERCHÈ UNA PERSONA CHE SEMBRA COSÌ TRANQUILLA...
...FA QUESTE COSE ORRIBILI...?
D-DEV'ESSERE STATO TENTATO D-DAL **DEMONIO**... È COSÌ, VERO...?
GUARDA UN PO' CHI SI RIVEDE...
IL CELEBRE **POLIPO** DEL METRÒ...
OH, INSOMMA... LA SMETTA! GUARDI, SE NON MI LASCIA IN PACE...
...ALZERÒ LA VOCE!
AAH!

RATTLE
STRAP
NGH
COS...?!
RRIP
AAAAAAGH!

E-EHI... S-SIGNORE...

C-COSA LE È SUCCESSO?!

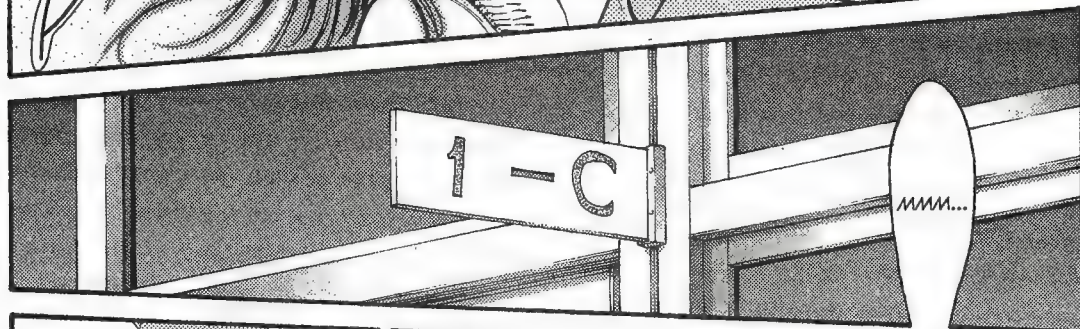
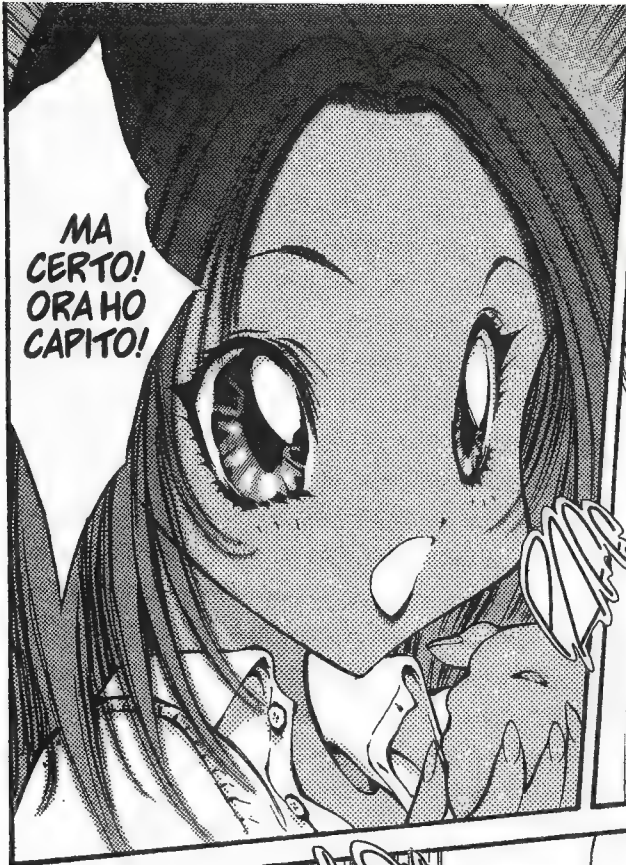
SPLISH SPLISH

MA CHE...?!

TUDOOOT

STA BENE?! IO NON HO FATTO NIENTE!

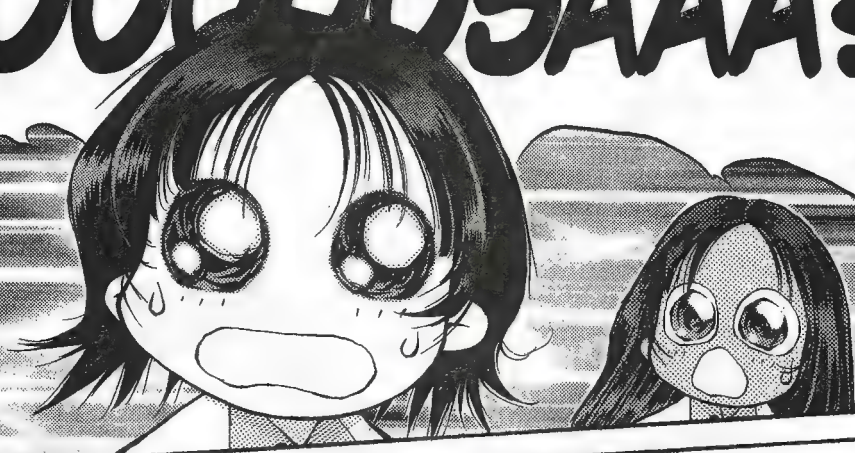
SIGH!
AAH!
MO-LESTIE SESSUA-LI!
SEI IMPAZ-ZITA?!
CHIAKI! MA CHE COSA TI SALTA IN MENTE?!
OHI OHI OHI

NON NE HO BISOGNO, GRAZIE!
CALMA, PICCOLA... MI SEMBRAVI UN PO' GIU` DI MORALE, E IO VOLEVO SOLO DONARTI UN PO' D'ALLEGRIA, TRAMITE LE ONDE DI QUALCHE PIACEVOLE SENSAZIONE...
PAT
1-C
MMM...
PROPRIO COSI'...
GLI SI SONO SCOPERCHIATE LE UNGHIE? CAVOLI...
OH, CIAO!
CIAO, MITSUYOSHI!

GLI AVRAI COLPITO QUALCHE TSUBO SENZA ACCORGERTENE... SAI, ROBA DEL TIPO ATATATATAA... E POI...
MA CHE TI VAI A INVENTARE?!
DAI, AMMETTILO... SEI STATA TU A FARGLI QUELLO SCHERZETTO?
CHIAKI AKA-SHIMA, 15 ANNI, 1^ LICEO
SANTI NUMI!
ALL'INFERMERIA DELLA STAZIONE.
CHE RAZZA DI STUPIDA!
DOVEVI LASCIARLO CREPARE QUEL PORCO!
COSA VOLEVI CHE FACESSI...? L'HO ACCOMPAGNATO...
L'HAI ACCOMPAGNATO?!
E DOVE?
BE', INSOMMA... DOPO QUESTO, COS'HAI FATTO A QUEL MANIACO?

MA CERTO! ORA HO CAPITO!
HAI CAPITO COSA?
SICURAMENTE E` ANDATA COSI'! QUALCUNO LASSU` TI AMA. FORSE PERCHE` SEI UNA BONAZZA, E NON POTENDO RESTARE INDIFFERENTE IN UNA SITUAZIONE DEL GENERE...
...HA INFERTO UNA DURA LEZIONE A QUEL BRUTTO SPORCACCIONE! NON TROVI?
P-PUNIZIONE CELESTE...?
TA DAAA! PUNIZIONE CELESTE!
E ADESSO TOCCA A TE! SOTTO CON LA PUNIZIONE CELESTE!
AAH! NO, TI PREGO! SONO UNA RAGAZZINA INDIFESA!
VA' AL TUO POSTO, AKASHIMA! LA CAMPANELLA E` GIA` SUONATA DA UN PEZZO!
UGH...

BLA BLA BLA E BLA!
1 - C
...MA CHI...?
FAMMI PENSARE... MMM...
QUEL RAGAZZINO...
MI SEMBRA DI AVERLO GIÀ VISTO DA QUALCHE PARTE...

ERA IN METRÒ PROPRIO QUESTA MATTINA!
WHUP
MA CERTO!
COSA ...?
WHACK
AH- EHM...
CHIAKI! L'HAI VISTO ANCHE TU?! PRIMA ERA LÌ, E POI...
È SPARITO NEL NULLA!
GRAB
GRAB

WHACK
AAAAH!
AM
WH
OOPS!
VENTIQUAT-TRESIMA VITTORIA CONSECUTI-VA! YA-HOOO!
CHE SCHIAP-PA...
EHI, KOTONO! TIRATI SU!
NON E' IL MOMENTO DI MANGIARE LA POLVERE... GUARDA LÀ!
PTOMF

OOOH... LA PANTERA DEL LICEO!
QUANT'È BELLA...
EHI, LO SAI CHI È QUEL TIZIO CHE STA ASSIEME A LEI?
NO... CHI È?
BLINK
HIROMI KITAGAWA, 17 ANNI, 2^ LICEO
LUI E LA PANTERA...
...VIVONO INSIEME!

COOOOOSAAA?!
SICCOME È VENUTO A STUDIARE QUI, LA FAMIGLIA DELLA PANTERA HA DECISO DI OSPITARLO A CASA LORO!
DICONO CHE SIA IL FIGLIO DI UN'AMICA DI SUA MADRE...
RAGIONA, COCCHINA... VIVONO SOTTO LO STESSO TETTO...
IN CHE SENSO?
ALTRO CHE ROMANTICA... SECONDO ME È UNA COSA PERICOLOSISSIMA!
GIÀ...
OH, CHE COSA ROMANTICA...
E COSÌ, GIORNO DOPO GIORNO, ABITANDO SOTTO LO STESSO TETTO... È SBOCCIATO L'AMORE!

CO-CO-COSA?! N-NON SARÀ MICA CHE...
OH, SÌ... OGGI È UN GIORNO SICURO...
ECCOMI QUI, AMORE... LO FACCIAMO?
...E LA SERA, A TURNO, ENTRANO DI NASCOSTO L'UNO NELLA CAMERA DELL'ALTRA...
SCUSA, MA NON TI HA DETTO NIENTE LA MAMMA?
...SI BACIANO DI NASCOSTO?!
...Q-QUEI DUE...
TU TUM
TU TUM
AH... N-NO!
TI SEI FATTA MALE, YAMASHIRO?
CHE SUCCEDE?
AHI!
OH, SENPAI... TI SEI FATTA MALE?
TAP TAP TAP

OH, MENO MALE!

GRAZIE, MA NON TI PREOCCUPARE! NON E` SUCCESSO NULLA DI GRAVE...

N-NON SO COSA SIA STATO... ALL'IMPROVVISO MI E` APPARSO QUESTO TAGLIO SULLA GAMBA... MA QUI INTORNO NON C'ERA NESSUNO...

SONO A CASA!

BENTORNATA, KOTONO!

WHUMP

COSA?! DI NUOVO?!

MASATATSU MITSUYOSHI, 38 ANNI, PADRE DI KOTONO

KOTOMI MITSUYOSHI, 35 ANNI, MADRE DI KOTONO

MA CHE DICI? TI STANNO BENISSIMO!

AH... SÌ...?

QUEI CALZETTONI A CACARELLA VANNO MOLTO DI MODA FRA VOI RAGAZZINE, VERO?

SI CHIAMANO LOOSE SOCKS, NON CACARELLA!

CHE C'È? MI STANNO MALE?

AAH!

PORTI ANCORA QUESTA ROBA?!

IL FATTO E' CHE SI TRATTA DEL FIGLIO DI UN MIO SUPERIORE... CAPITE ANCHE VOI CHE NON POTEVO RIFIUTARMI...
CO... COSA?!
HA DICIASSETTE ANNI, SE V'INTERESSA...
PROPRIO COSÌ! DA DOMANI OSPITEREMO UN RAGAZZO NELLA NOSTRA CASA!
MA COME...? COSÌ ALL'IMPROVVISO...
COSA?!
AAH AHAHAH
CHE NE DICI, KOTONO? BELLA SCHIFEZZA, VERO? EPPURE QUESTO È IL MONDO DEGLI ADULTI!
...E IN PIÙ, GRAZIE A QUESTO, DAL PROSSIMO MESE SARÒ PROMOSSO VICE CAPUFFICIO!
N-NON È POSSIBILE...

SU, DAI, NON BUTTARTI GIÙ DI MORALE, KOTONO!

WHAP

AHIO!

SAI, HO VISTO LA SUA FOTO...

TI GARANTISCO CHE È INCREDIBILMENTE **CARINO!**

LO È TALMENTE TANTO CHE QUANDO LO VEDRAI RISCHIERAI DI **SVENIRE!**

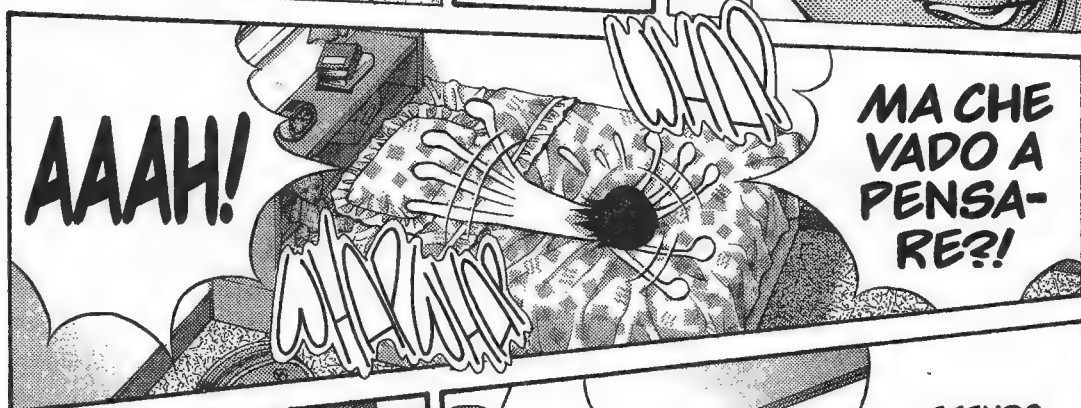
OH, GARANTITO... MA SAREMO **COMPRENSIVI,** FIGLIOLA!

POMF

CAMERA DI KOTONO

CHE IMBARAZZO...

DOVRÒ CONVIVERE CON UN RAGAZZO...

...E COSÌ, GIORNO DOPO GIORNO, ABITANDO SOTTO LO STESSO TETTO... È SBOCCIATO L'AMORE!
È TALMENTE BELLO CHE QUANDO LO VEDRAI RISCHIERAI UNO SVENIMENTO!
MA CHE VADO A PENSARE?!
AAAH!
IO ESCO!
SCENDO UN ATTIMO AL MINIMARKET!

HAPPY!
1500
VEDIAMO... LA GELATINA DI KONNYAKU...
...QUELLA DI PRUGNA... QUELLA DI CACHI...
♪
HAPPY!
HAPPY!
WROOO

AH, DAVVERO? MA VA...
SWISH

AHI AHI AHI...
OH, MER-DA!
CO-SA...?

CHI...?
SWISH
TUT-TO BENE? NIENTE DI ROTTO?!
MALEDI-ZIONE!
AHH, CHE MALE!
OWW!

È FATTO PIÙ O MENO COSÌ...
E CHE CAVOLO SAREBBE? UN **INVASORE ALIENO**?
OH, UFFA... **LO SAI** CHE NON SONO UN GRANCHÈ IN DISEGNO...
COMUNQUE SIA, NON SEMBRAVA UN ESSERE UMANO...
E LA SUA ETÀ?
AVRÀ AVUTO DODICI O TREDICI ANNI...
TAP
MMM... SCUSATEMI...

TSU-BASA!
OH...
MI SONO PERMESSO DI ASCOLTARE LA VOSTRA CONVERSAZIONE...
IL FATTO E' CHE QUESTA STORIA...
...MI SEMBRA STIA DIVENTANDO UN PO' PERICOLOSA...
RIASSUMENDO I TUOI RACCONTI...
...ULTIMAMENTE SONO CAPITATE SEI O SETTE SITUAZIONI ALQUANTO PARTICOLARI IN TUA PRESENZA, E QUESTO CONTANDO SOLO QUELLE DI CUI TI SEI ACCORTA...
IN QUEI CASI, COMUNQUE, HAI SEMPRE PERCEPITO LA PRESENZA PIU' O MENO DELINEATA DI QUEL RAGAZZINO NELLE VICINANZE, VERO, MITSUYOSHI?
S-SÌ...
TSUBASA HARA, 16 ANNI, 1^ LICEO

UNO PSICOLOGO TEDESCO HA PRESENTATO UNA TESI IN CUI AFFERMA CHE GLI UOMINI SONO SOGGETTI AGLI IMPULSI SESSUALI PIU` FORTI E VIOLENTI DI TUTTA LA LORO VITA ALL'ETA` DI DODICI O TREDICI ANNI...

E` PERICOLOSO! DEVI CERCARE DI FARE ATTENZIONE!

COME SAREBBE A DIRE?

PER CUI, MITSUYOSHI, PROBABILMENTE L'OBIETTIVO DI QUEL RAGAZZINO...

...E` IL TUO CORPO!

COSA?!

TRA GLI **X-FILE** DEL MIO ARCHIVIO CONSERVO DOSSIER SU CASI ANALOGHI A QUESTO...

NON E` AFFATTO RARO CHE SI VERIFICHINO, ALL'ESTERO...

VERAMENTE?!

AH...

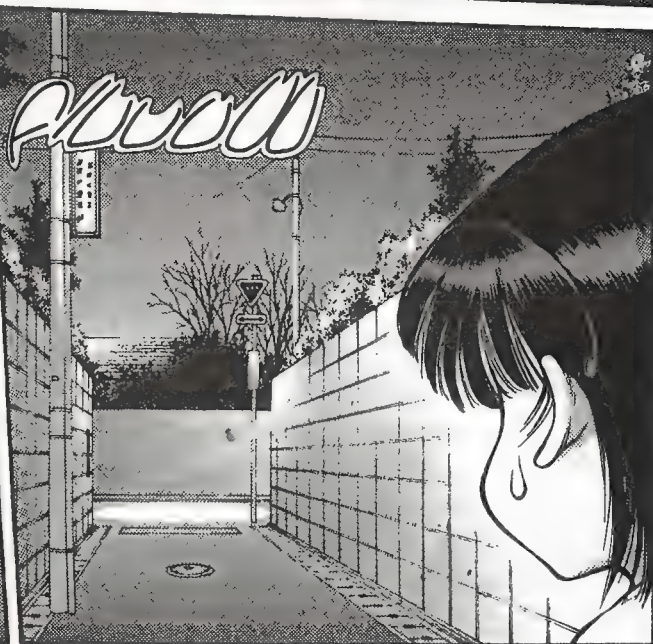
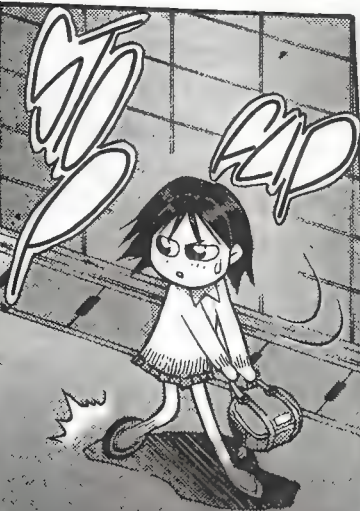
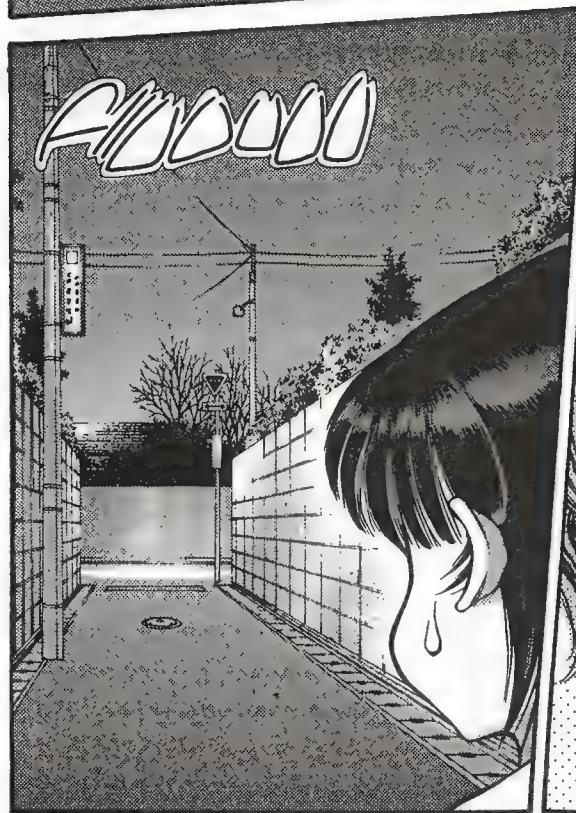
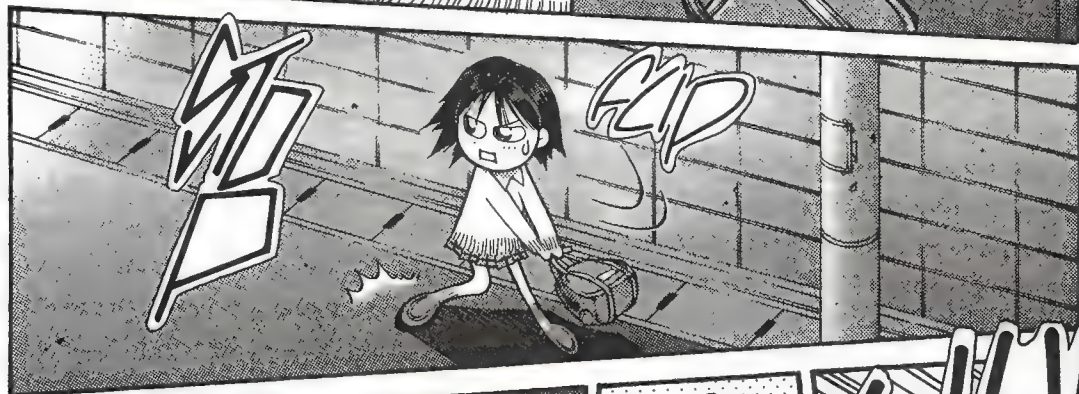
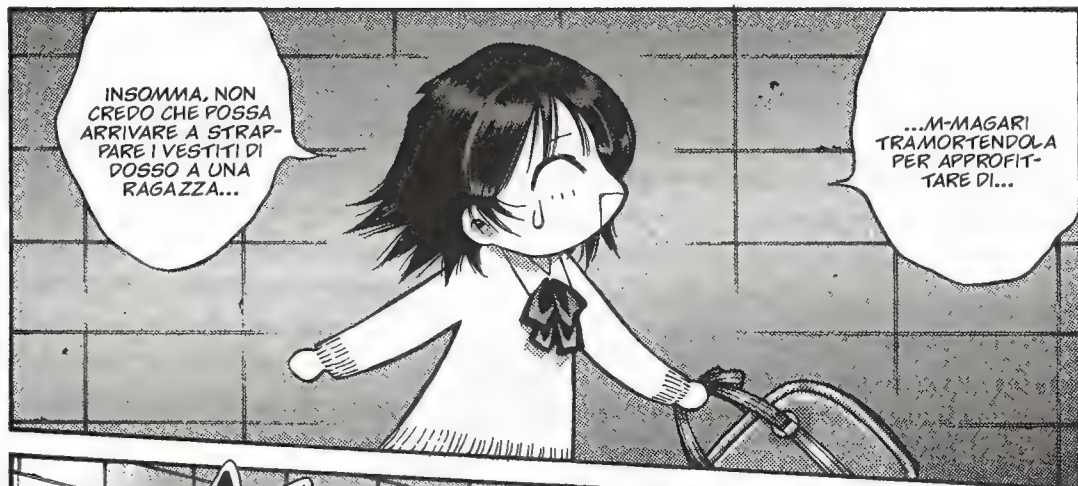
NON PREOCCUPARTI... L'**OTTANTA PER CENTO** DI TUTTO CIO` CHE DICE HARA E` TOTALMENTE PRIVO DI QUALSIASI FONDAMENTO...

NON PRENDERLO SUL SERIO, KOTONO!

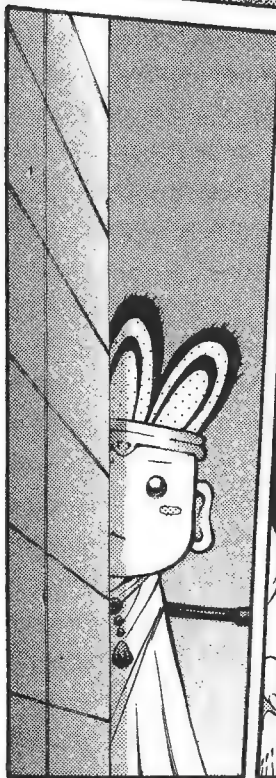
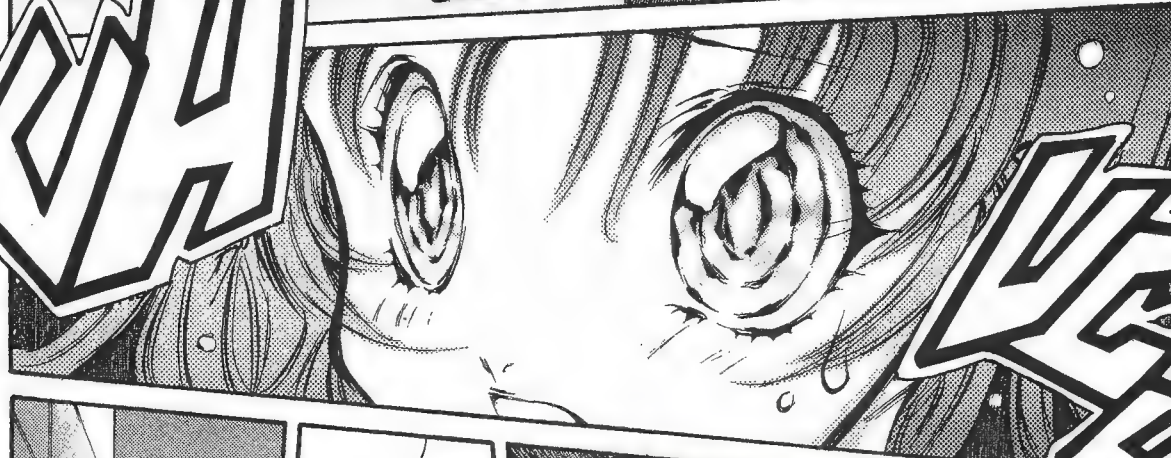
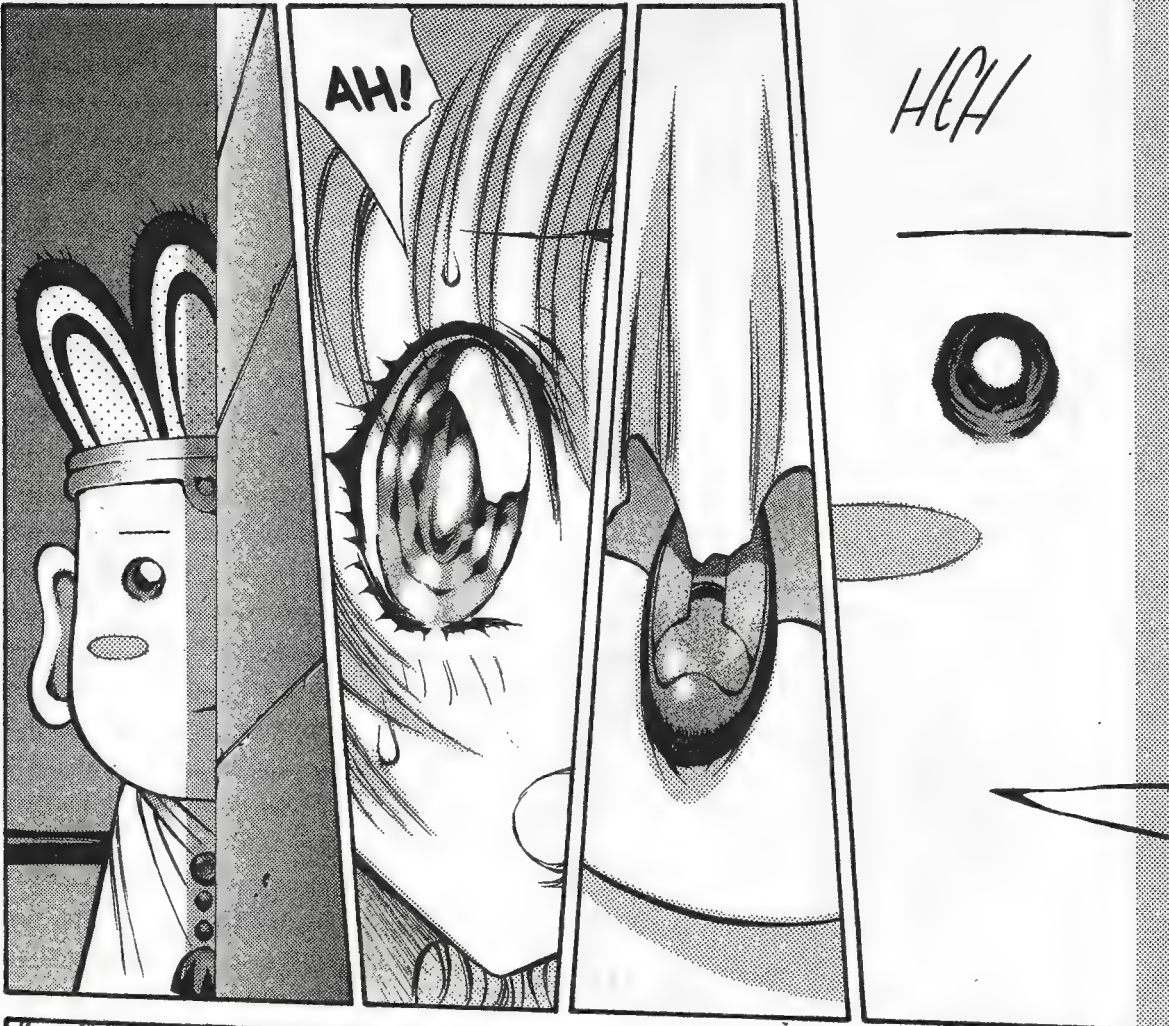
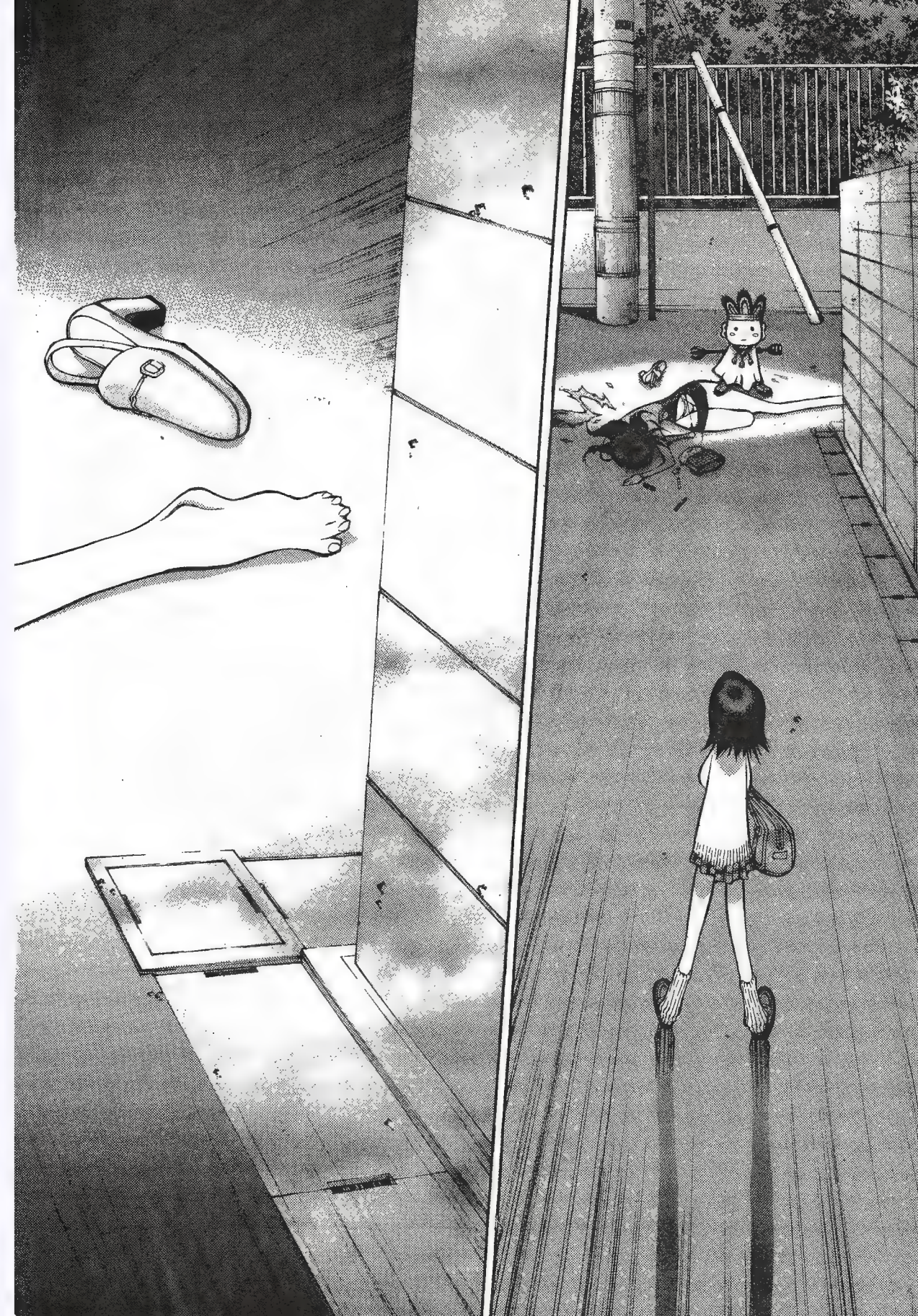
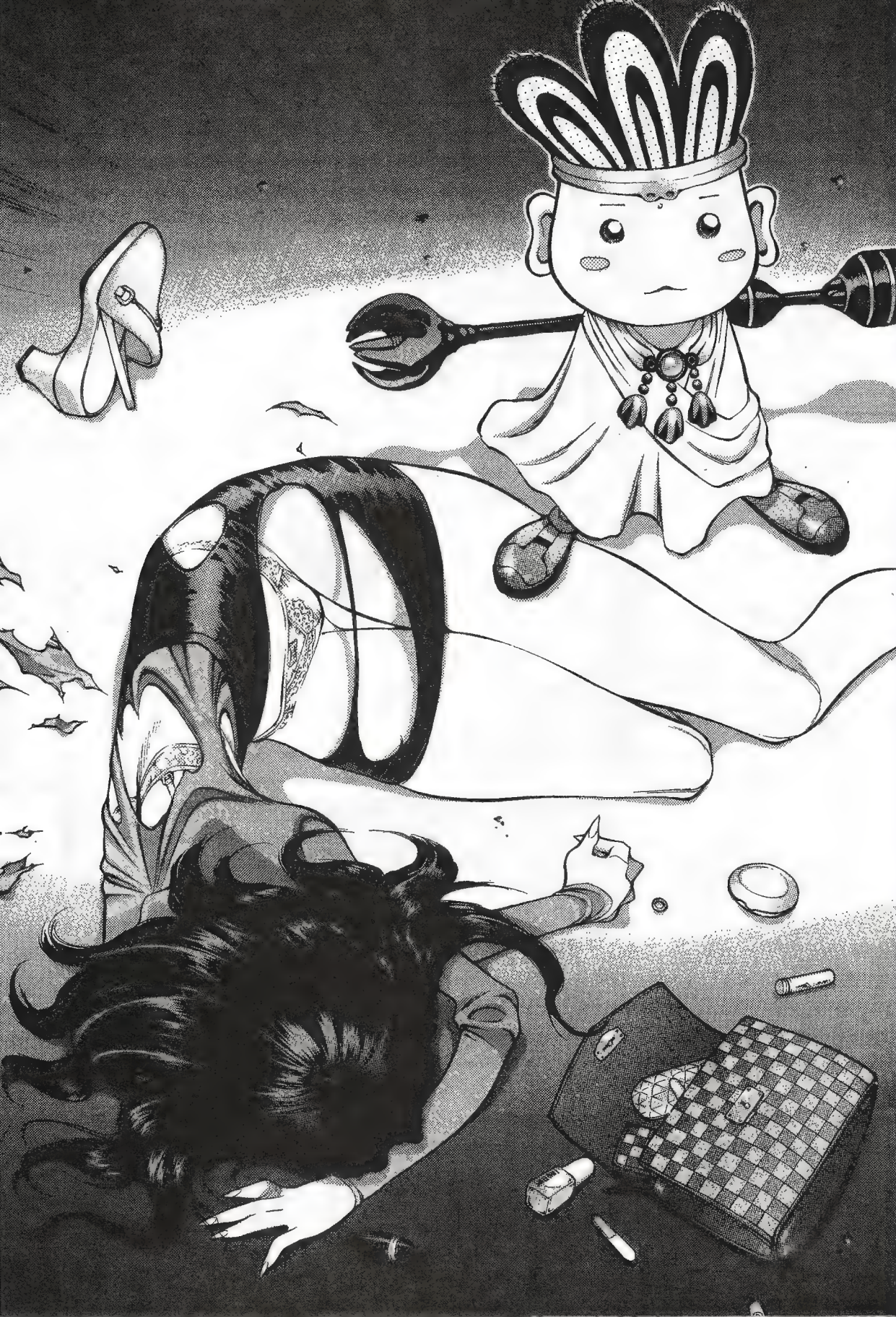
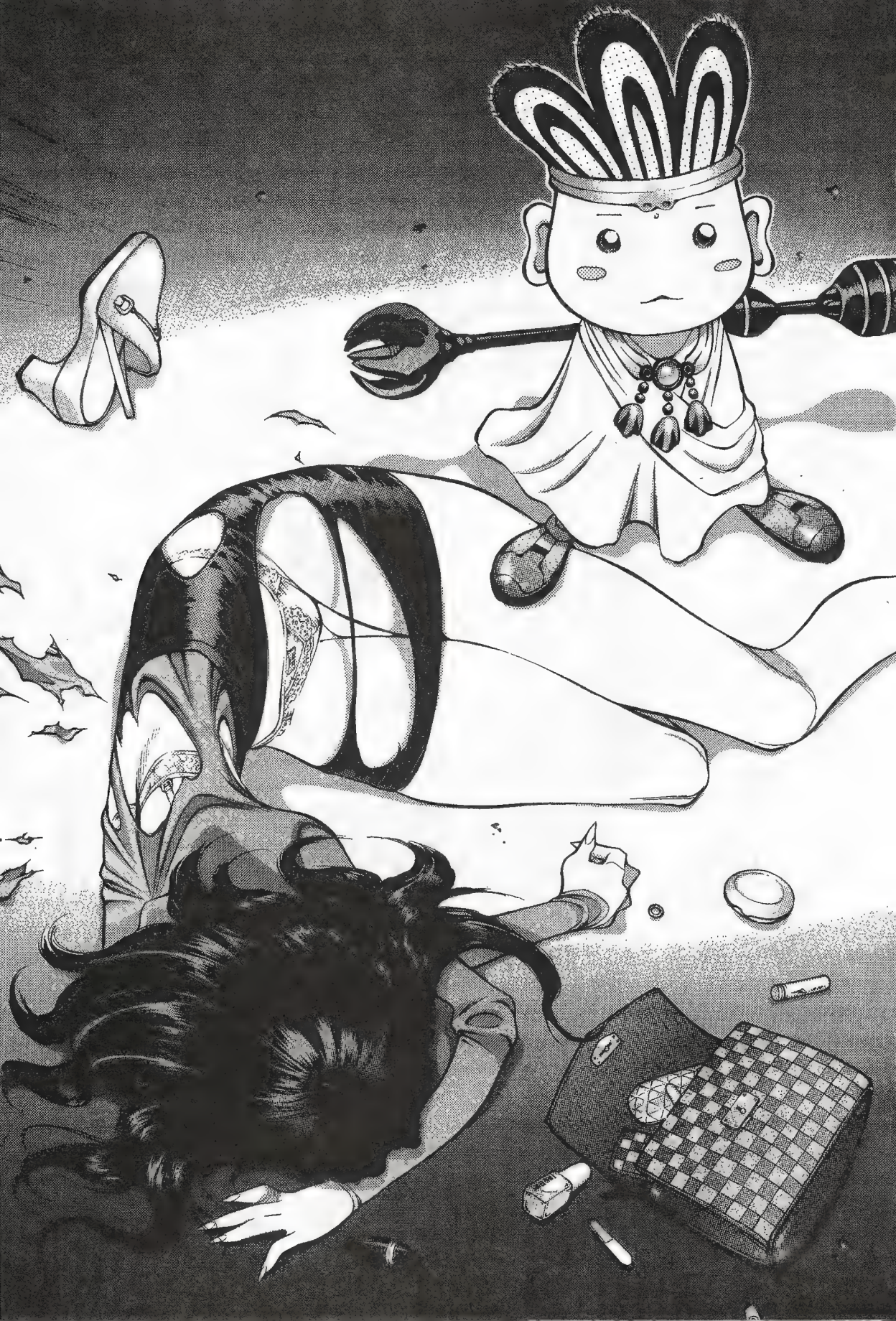
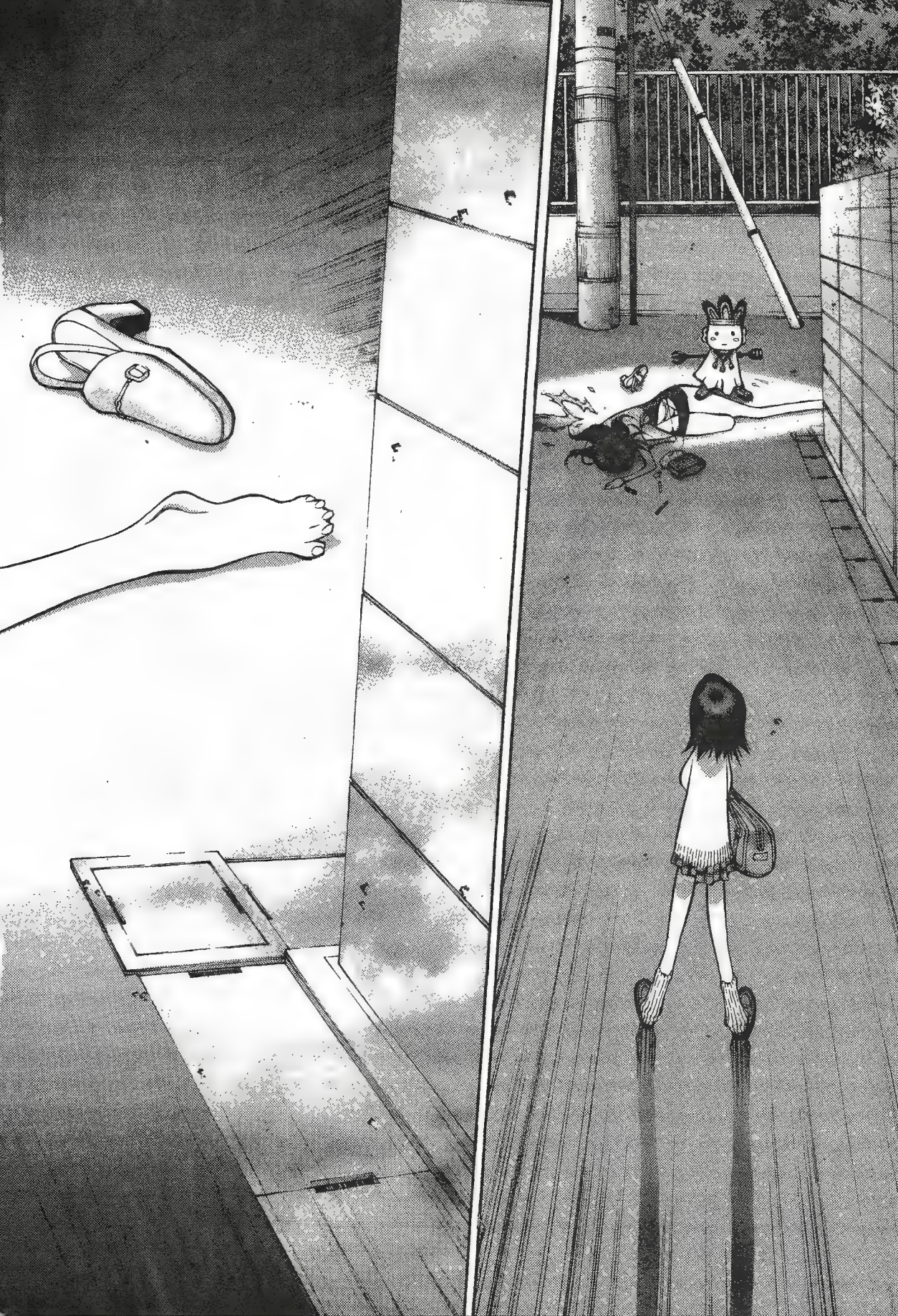
S-SÌ... GRAZIE...

ピアノ教室

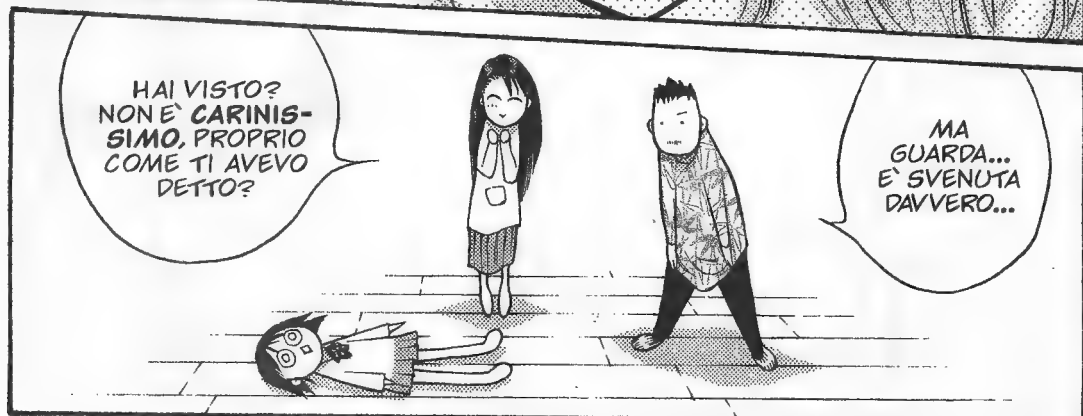
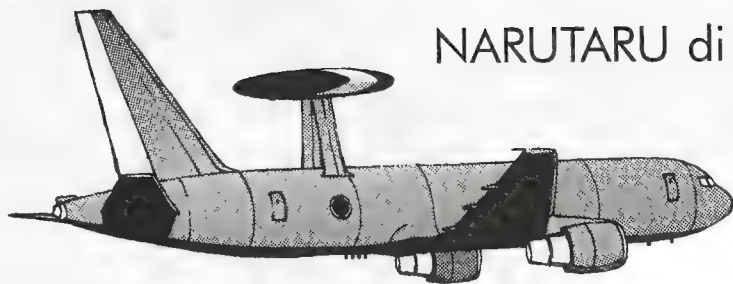
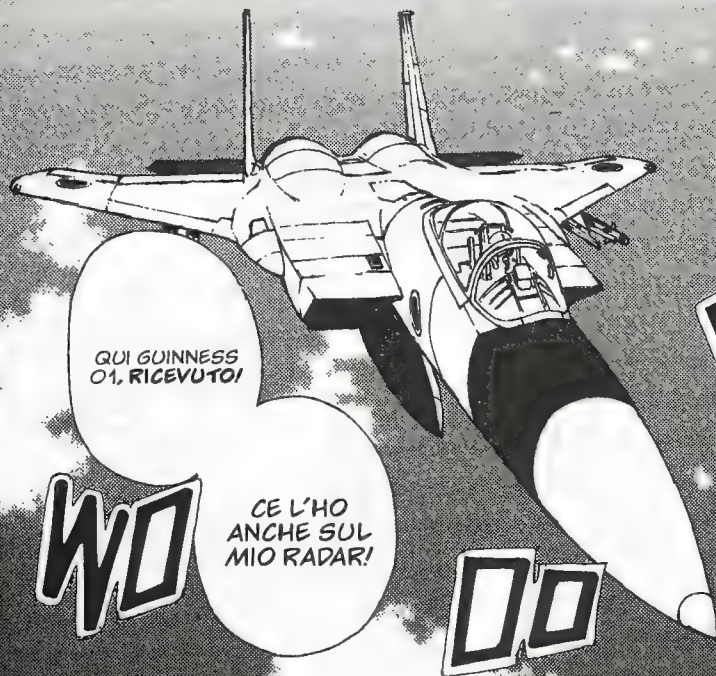
PER CUI, MITSUYOSHI, PROBABILMENTE L'OBIETTIVO DI QUEL RAGAZZINO...
...È IL TUO CORPO!
MA CERTO... NON PUÒ ESSERE VERO!
AH AH AH
HAH... UN RAGAZZINO DEL GENERE CHE MI SI PARA DAVANTI CERCANDO DI AGGREDIRMI O URLARMI COSE OSCENE... MA VA... AH AH AH...
NON CE LO VEDO PROPRIO...

INSOMMA, NON CREDO CHE POSSA ARRIVARE A STRAPPARE I VESTITI DI DOSSO A UNA RAGAZZA...
...M-MAGARI TRAMORTENDOLA PER APPROFITTARE DI...
CO...?!

LE STUPIDE COME TE NON DOVREBBERO ANDARE IN GIRO DA SOLE A QUEST'ORA!
EHI, VUOI GUARDARE AVANTI QUANDO CAMMINI?!
UH
UGH
I-IO...

HEH

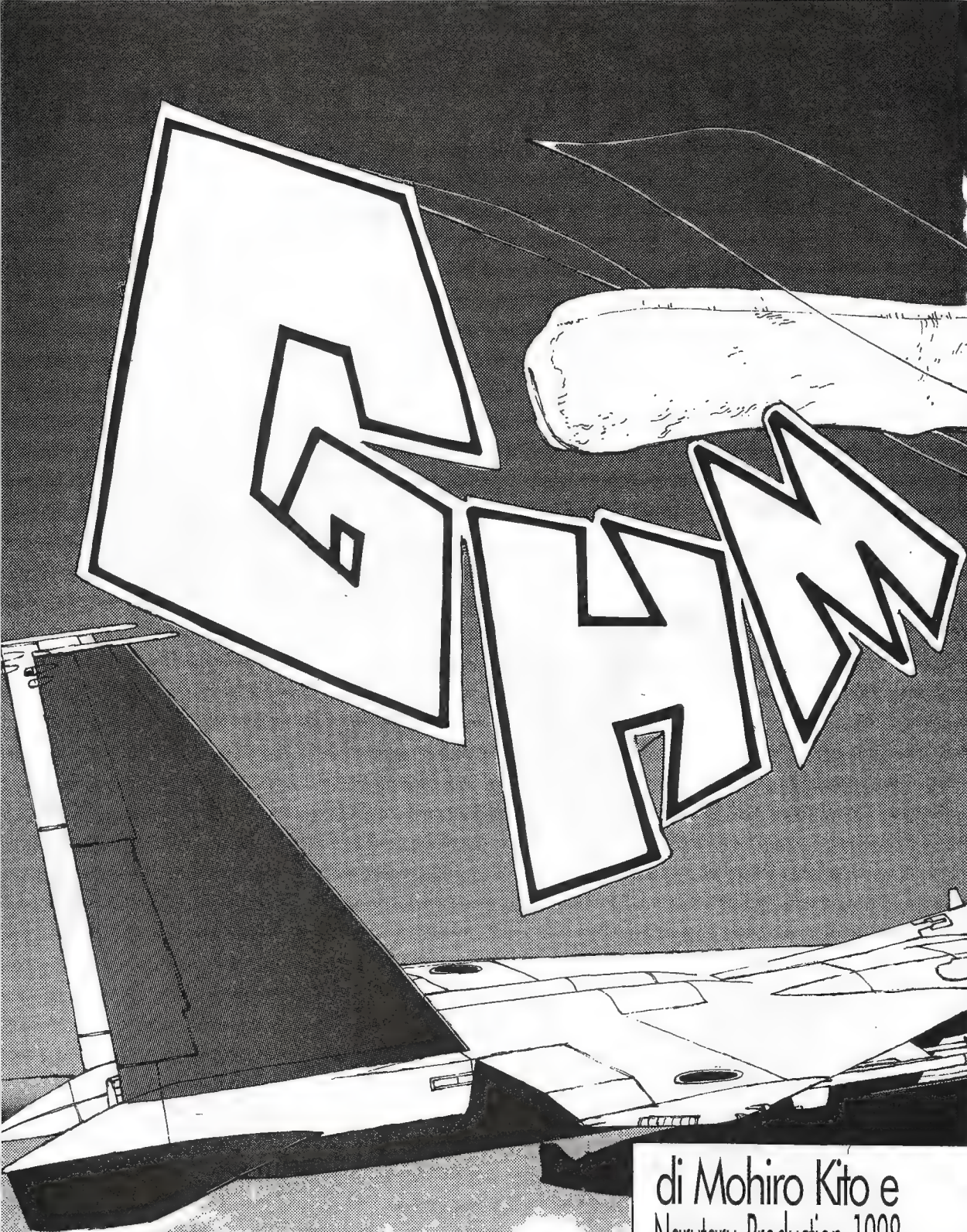
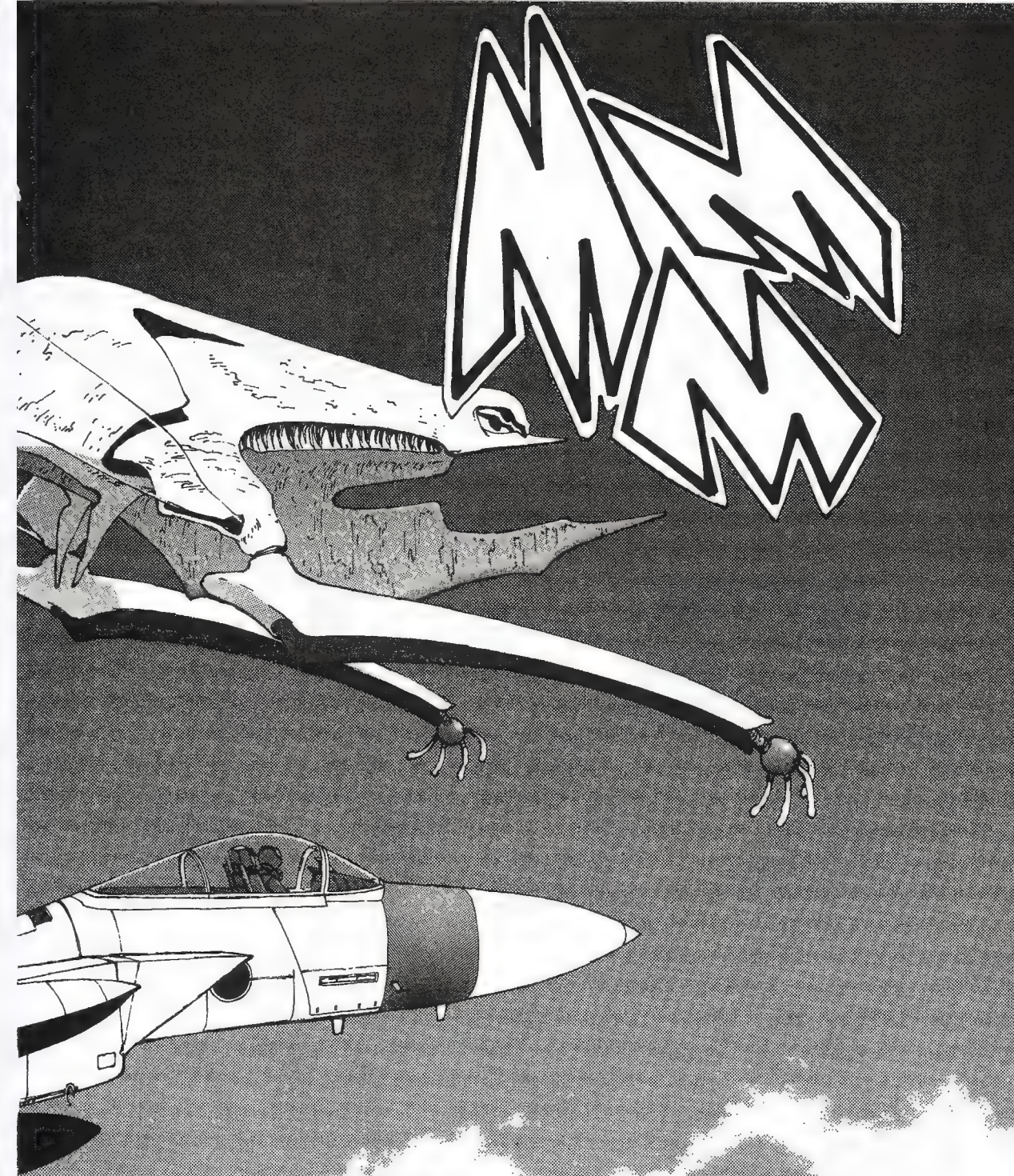
AH!

OH, NO!
ADESSO MI VIOLENTERÀ!
NOOOO!
TAP TAP TA TAP
AIUTO!
NON VOGLIO!

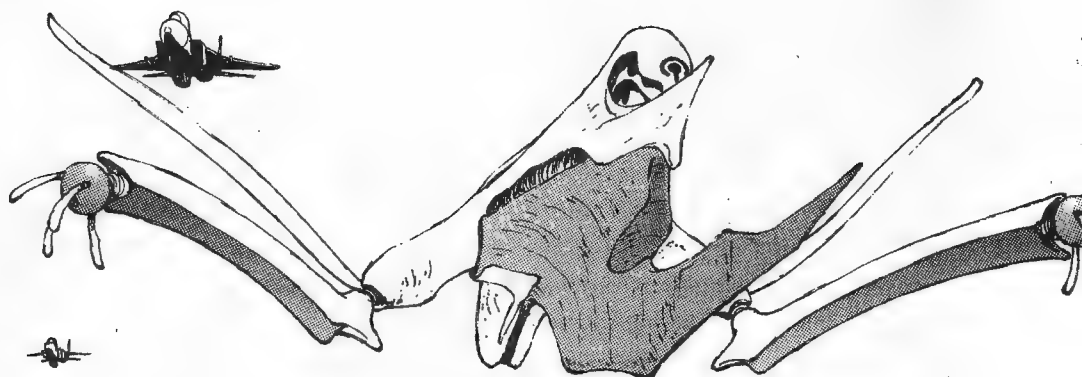
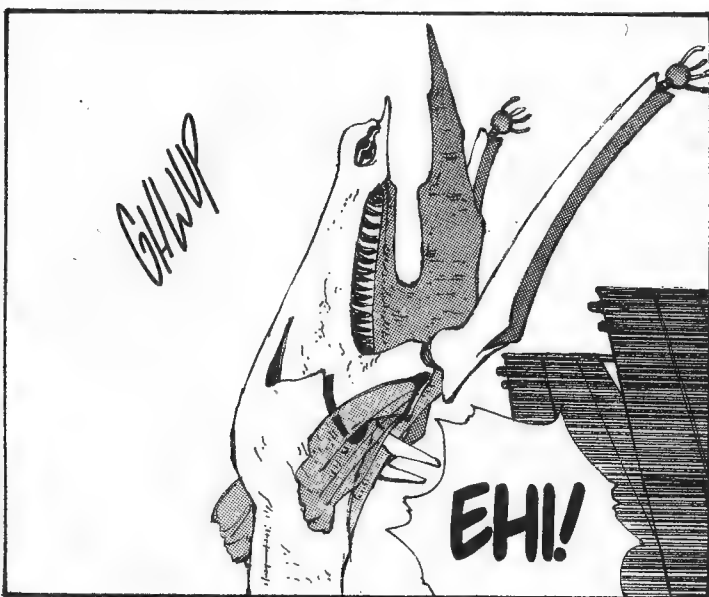
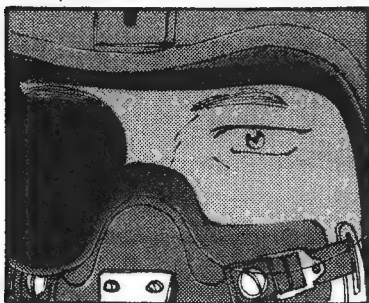
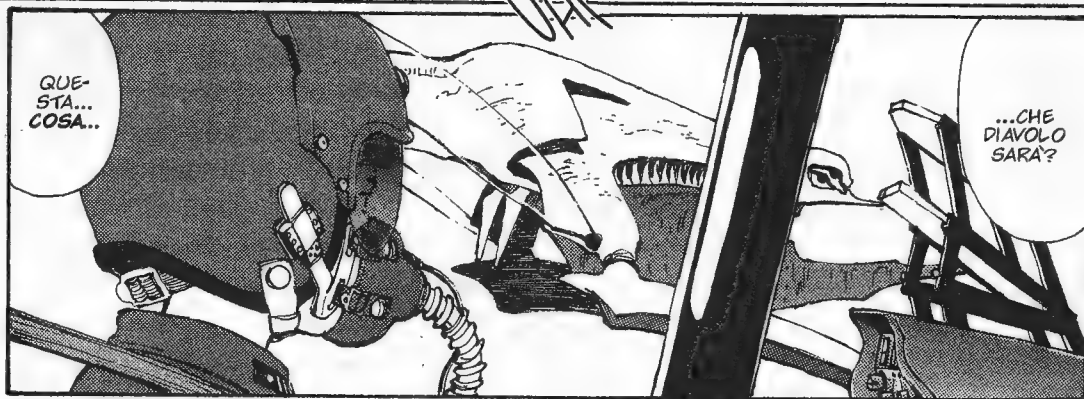
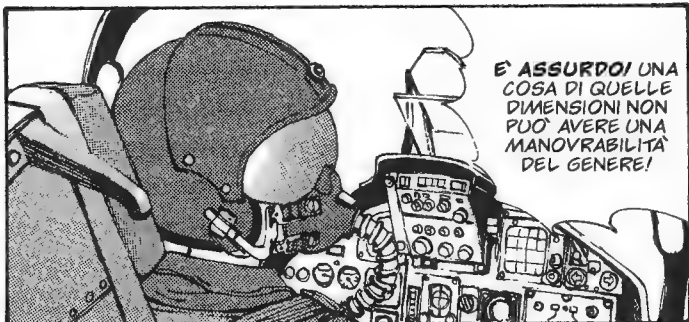
VLAM
MAMMA! CHIUDI A CHIAVE LA PORTA!
TAP TAP
COSA TI SUCCEDE? PERCHE` SEI COSI` AGITATA?
INSOMMA, COSA TI E` SUCCESSO?
I-IL FATTO E` CHE... C-CIOE`... IO... LUI...
EH EH EH...
RICORDI? TE L'ABBIAMO SPIEGATO IERI CHE DA OGGI VIVRA` CON NOI...
ASPETTA UN MOMENTO, KOTONO! PRIMA DI QUALSIASI ALTRA COSA, PERMETTIMI DI PRESENTARTI IL NOSTRO OSPITE!
BENTORNATA, KOTONO! VOGLIAMO SISTEMARE QUESTI?!
LASCIA PERDERE I MIEI CALZINI E CHIUDI QUELLA PORTA!
SWIIIISSSH
ZIP

AITEN MYOO - CONTINUA SU KAPPA MAGAZINE (PLUS) 86

NARUTARU di Mohiro Kito
GUINNESS 01! IL VELIVOLO NON IDENTIFICATO CONTINUA AD AVANZARE! VELOCITÀ E QUOTA SONO ANCORA IMMUTATE!

QUI GUINNESS 01, RICEVUTO!
CE L'HO ANCHE SUL MIO RADAR!
WO
DO
DOSH
PROVERÒ AD AVVICINARMI!

L'HO AVVISTATO A OCCHIO NUDO!

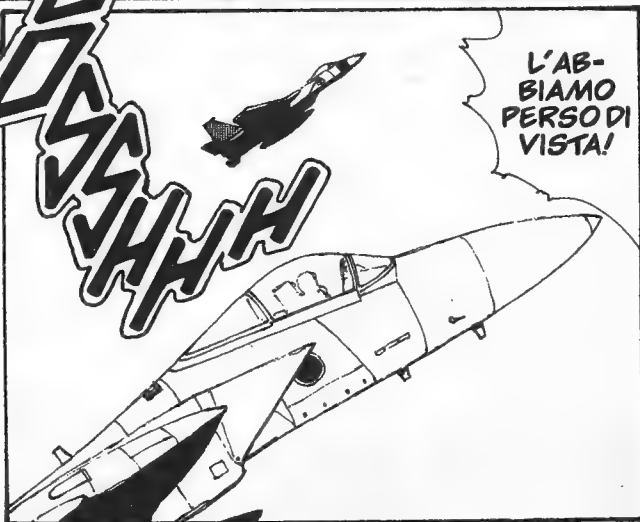
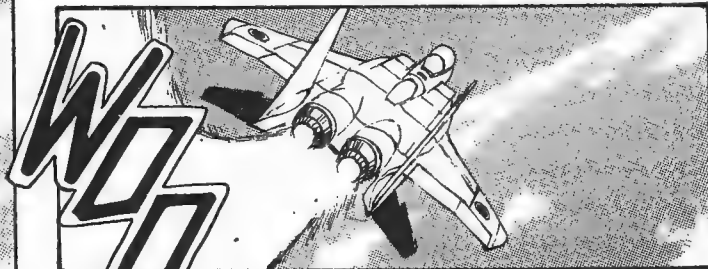
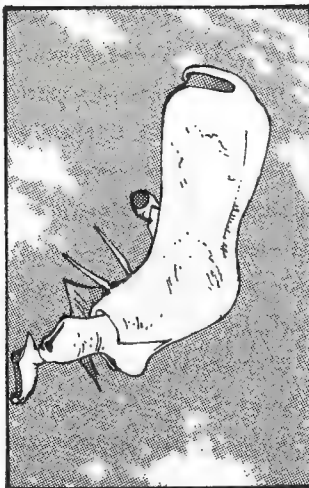
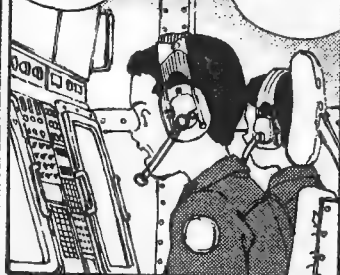
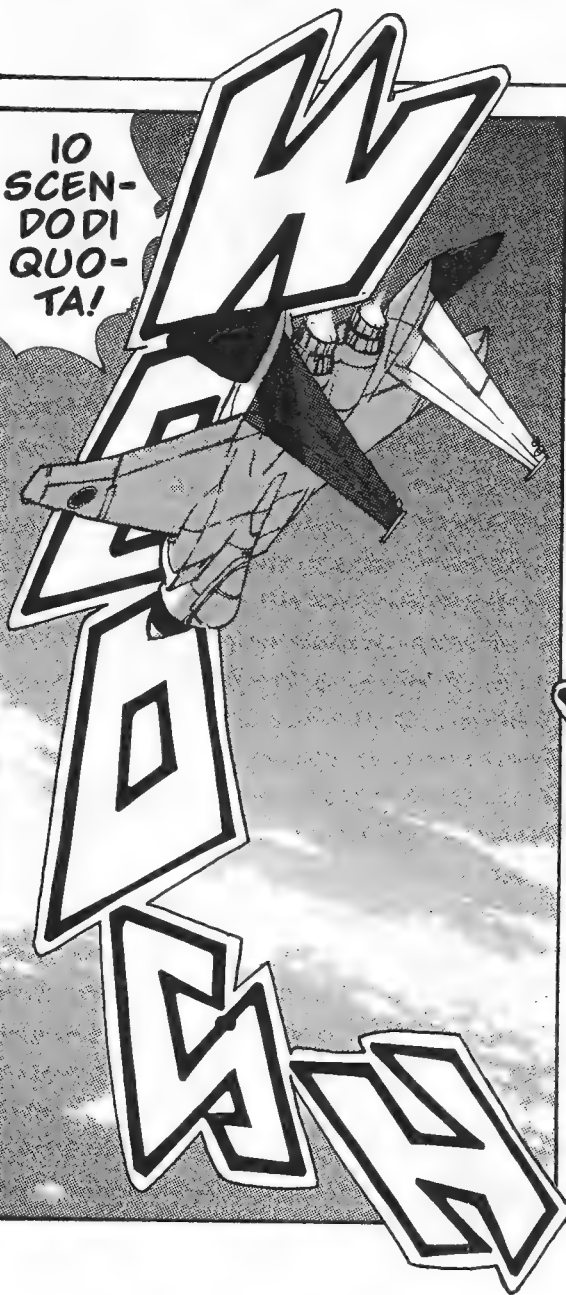
MA COSA...?
CHE CAVOLO È?!

IL TESORO DI UN
ALTRO MONDO
GHM
di Mohiro Kito e
Narutaru Production 1998

di Mohiro Kito e
Narutaru Production 1998

IL TESORO DI UN
ALTRO MONDO

GHMMMMMM

QUE-
STA...
COSA...
...CHE
DIAVOLO
SARÀ?

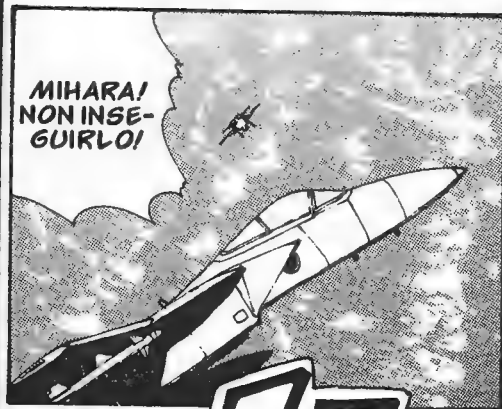
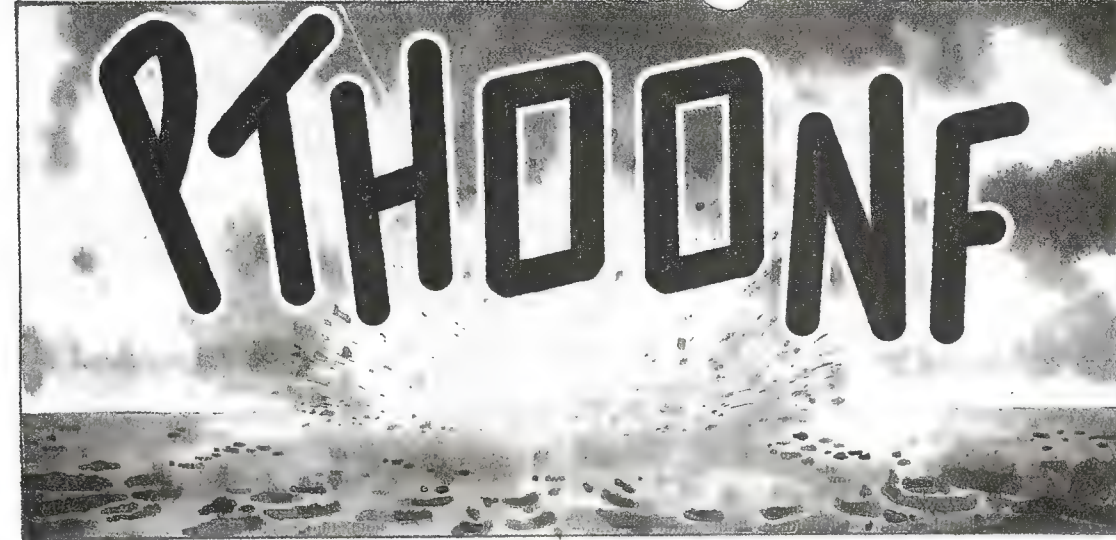
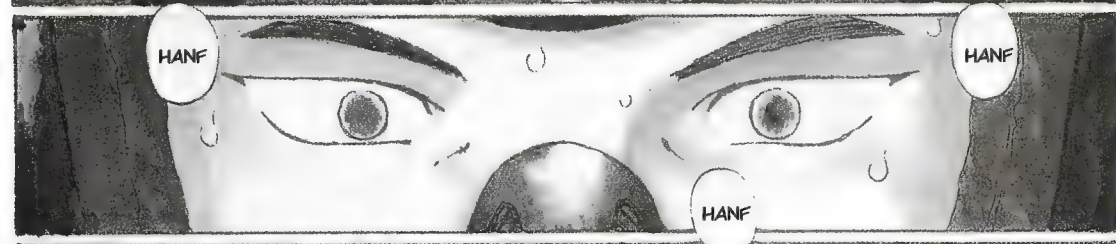
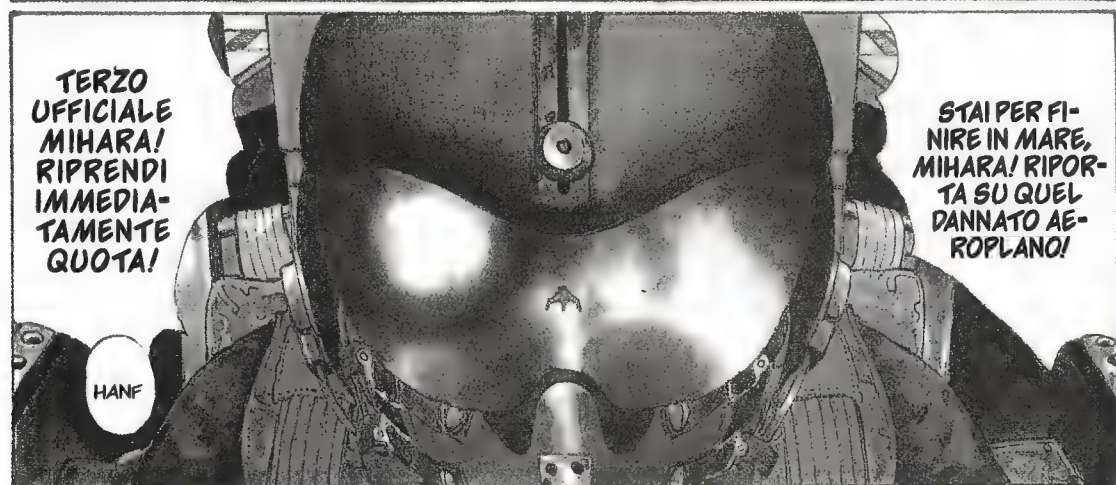
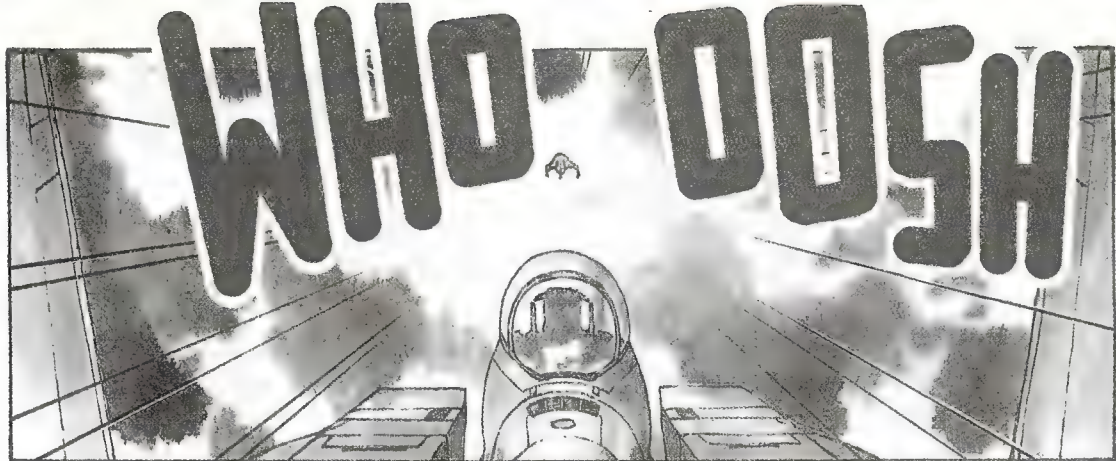
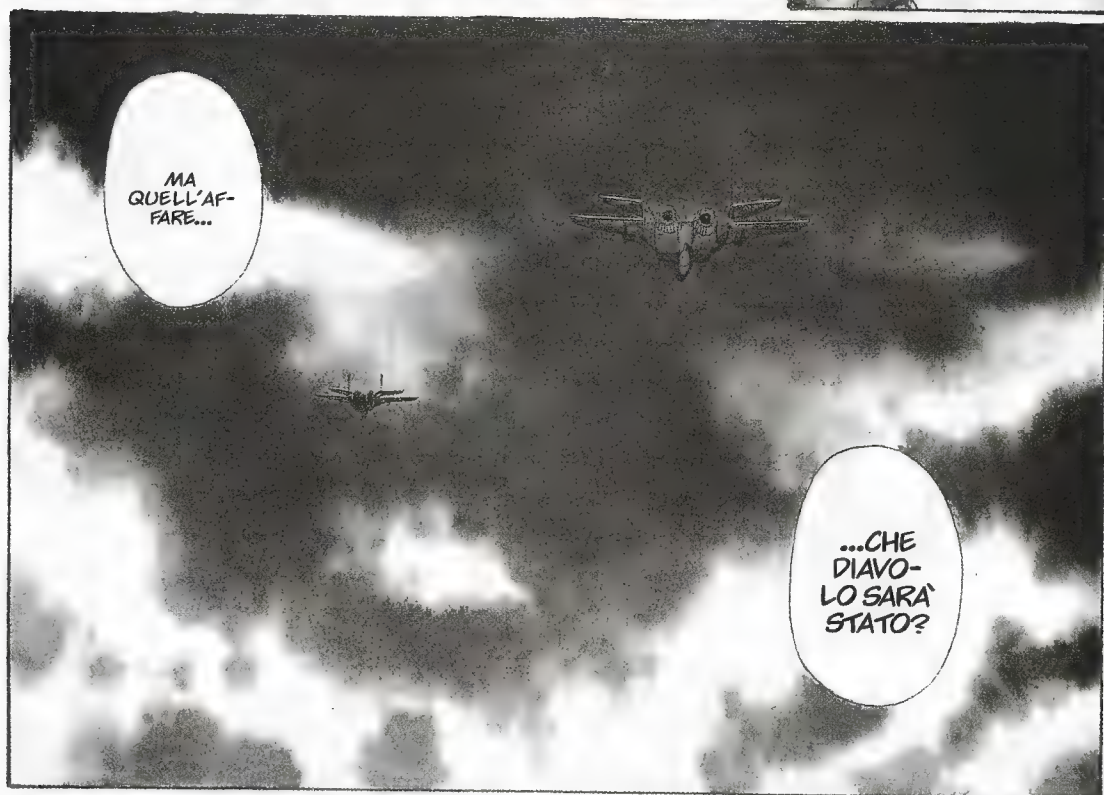
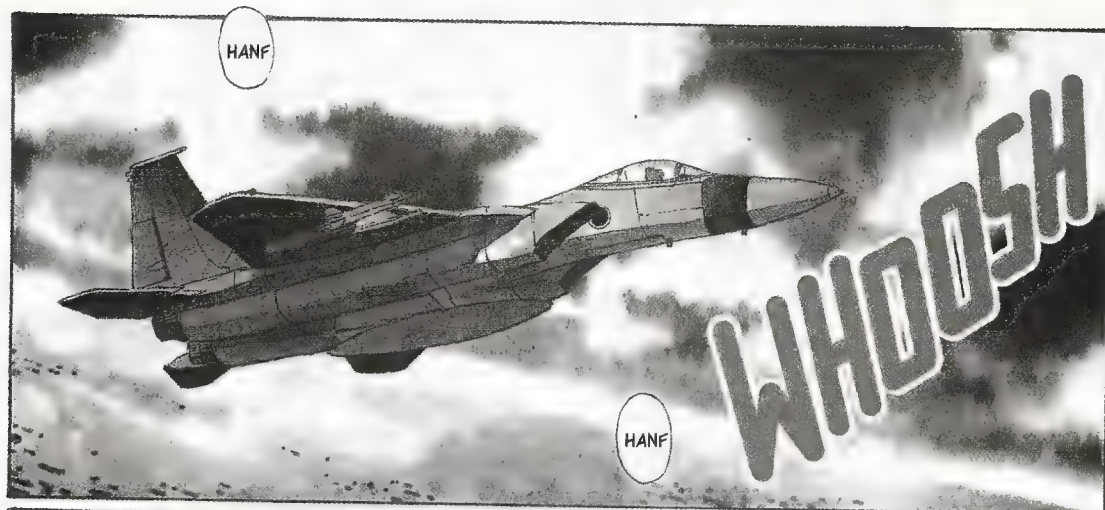
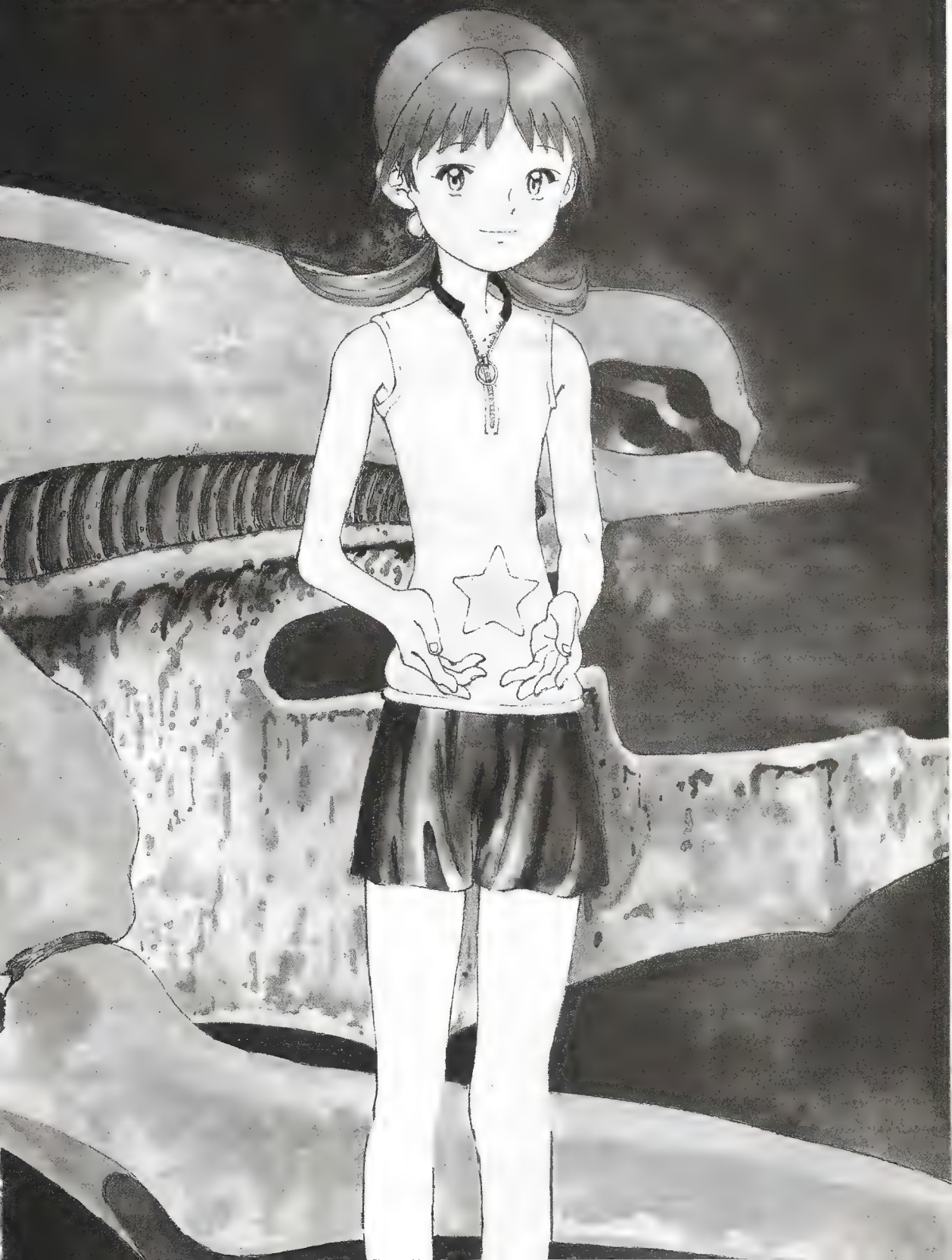
GHWUP
EHI!

* OLTREPASSARE. MK

RICHIESTA RELAZIONE SUL BERSAGLIO!
IL BERSAGLIO STA SCENDENDO IN PICCHIATA!
CONTINUIAMO A TENERLO SOTTO CONTROLLO!
MIHARA! NON INSEGUIRLO!
WOOOO
VI MANDERÒ I DATI VIDEO!
MA CHE RAZZA D'IMBECILLE!
IO SCENDO DI QUOTA!

WHO-OOSH

TERZO UFFICIALE MIHARA! RIPRENDI IMMEDIATAMENTE QUOTA!
STAI PER FINIRE IN MARE, MIHARA! RIPORTA SU QUEL DANNATO AEROPLANO!
HANF

HANF
HANF
HANF

PTHOONF

MA QUELL'AFFARE...

...CHE DIAVOLO SARA` STATO?

COME UNA STELLA

POTREBBE DARMI UN PASSAGGIO ANCHE PER IL RITORNO?
AHH, LO SAPEVO...
E` SEMPRE COSI', PER LE VACANZE ESTIVE...

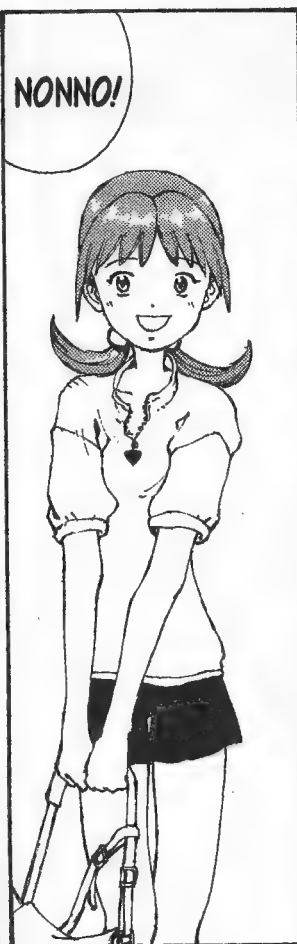
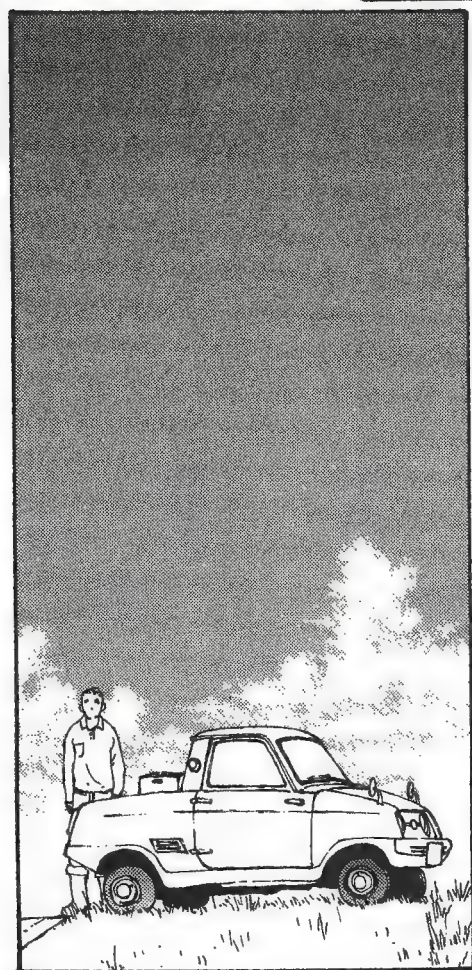
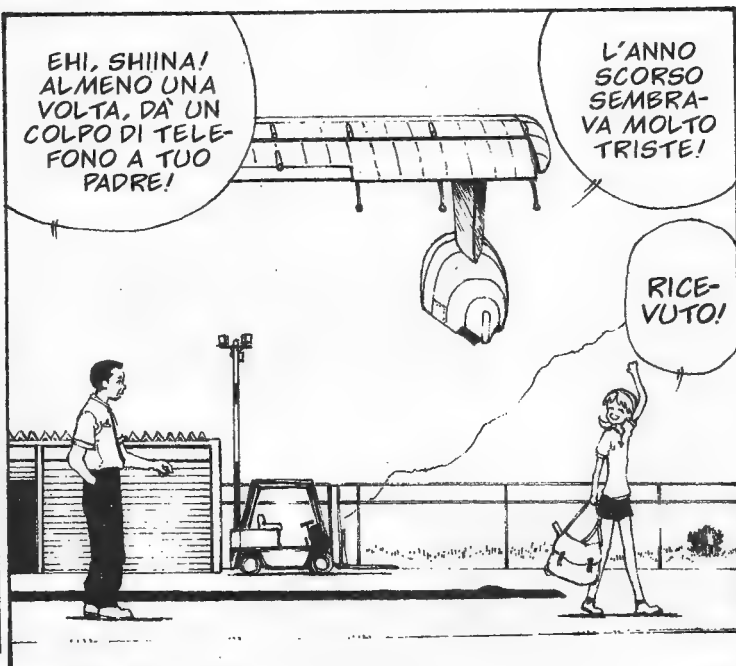
ALLORA, DI-VERTITI PIU` CHE PUOI, SHIINA!
CERTO!

CI VE-
DIAMO!

L'ANNO SCORSO SEMBRAVA MOLTO TRISTE!
EHI, SHIINA! ALMENO UNA VOLTA, DÀ UN COLPO DI TELEFONO A TUO PADRE!
RICEVUTO!

NONNO!

SEI VENUTO A PRENDERMI?
GIÀ... HO VISTO UN AEREO ATTERRARE...

...E COSÌ HO DECISO DI **VOLARE** QUI ANCH'IO!

SPERO CHE TI RILASSERAI, QUESTA SETTIMANA...
CI CONTO!
COM'ERA LA PAGELLA DEL PRIMO QUADRIMESTRE, SHIINA?
TU TUMP
OH, INSOMMA!
NON LO SAI CHE A UNA DONNA NON BISOGNA MAI CHIEDERE NÈ L'ETÀ, NÈ LE MISURE, NÈ TANTO MENO I **VOTI SCOLASTICI**?
AH AH AH! MA DAVVERO?
E DIMMI, **SHUNJI** STA BENE?
CHI, PAPÀ?
PARE CHE QUESTA SETTIMANA SARÀ UN PO' GIÙ DI MORALE, ORA CHE SONO QUI...
ALMENO COSÌ MI HA FATTO INTENDERE IL SIGNOR **SUZUKI** CHE MI HA ACCOMPAGNATA QUI...

DAVVERO UN GRANDE **EGOISTA**, QUEL SHUNJI!
POT POT
POT POM
POT
SEI SEMPRE ASSIEME A LUI, E APPENA TI PRENDI UNA VACANZA **MUGUGNA**..
VEDRAI, GLI FARÀ **BENE**!
GUARDA CHE PAPÀ NON HA MUGUGNATO NIENTE...

OH!

WOOOOSH
GUARDA LASSÙ!
QUELLO È UN AMICO DI PAPÀ!

EEEHI! CIAO!

CIAO, NONNA!
OH, BENE ARRIVATA, CARA!
SEI CRESCIUTA DALL'ULTIMA VOLTA CHE CI SIAMO VISTE!
POT
POT POT POT
OH, VIA, MA CHE DICI? COME FA A ESSERE CRESCIUTA DALLO SCORSO CAPODANNO?!
FALLA ACCOMODARE, PIUTTOSTO! HA FATTO UN VIAGGIO LUNGO E SARÀ STANCA, NO?
UFF 'STE VECCHIE...
VEDO CHE QUEST'ANNO HAI PORTATO MOLTE COSE CON TE...
SÌ, HO I COMPITI...
...DOVRÒ DISEGNARE!
CHE SECCATURA...

TLING
MMM...
UFFA!
AAAH...

TUMF
NON C'È BISOGNO DI METTERSI A FARE I COMPITI PROPRIO ORA! SEI APPENA ARRIVATA!
IL FATTO È CHE SE NON INIZIO OGGI...
...HO COME L'IMPRESSIONE CHE NON LO FARÒ MAI PIÙ!
OH, QUANTO ODIO L'EDUCAZIONE ARTISTICA...
CERCARE DI COSTRINGERMI A DISEGNARE SU UN PEZZO DI CARTA COSÌ PICCOLO IL SOGNO DELLA MIA VITA...
...È UN LAVORO...
...ASSOLUTAMENTE IMPOSSIBILE!

DAV-
VERO?
E QUANTO SPAZIO TI SERVIREBBE PER REALIZ-
ZARE IL TUO SOGNO?

TUTTA LA TERRA!

L'INTERO PIANETA!

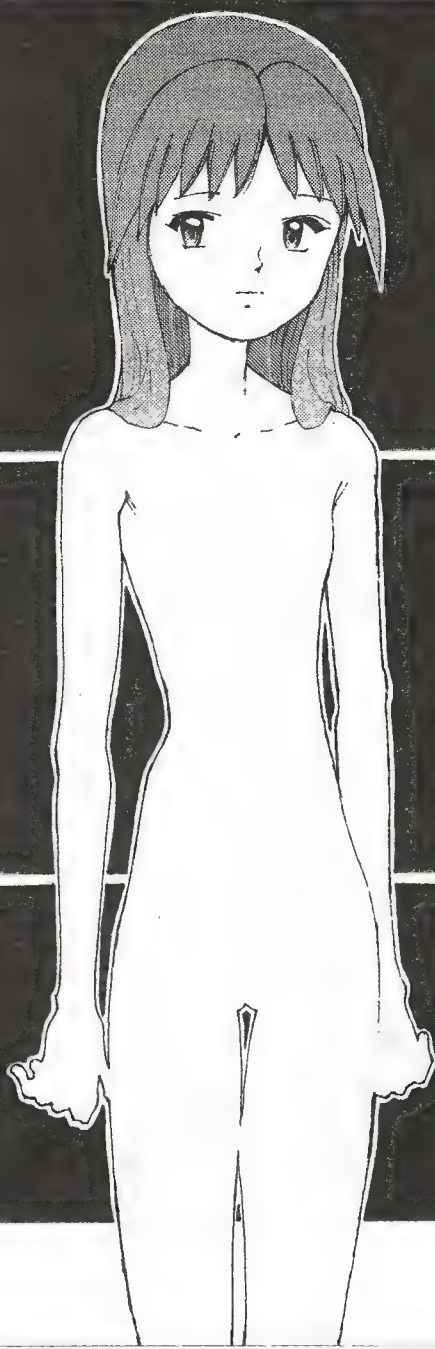
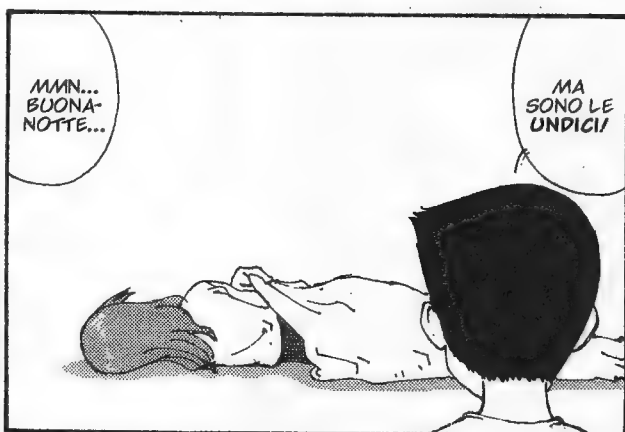
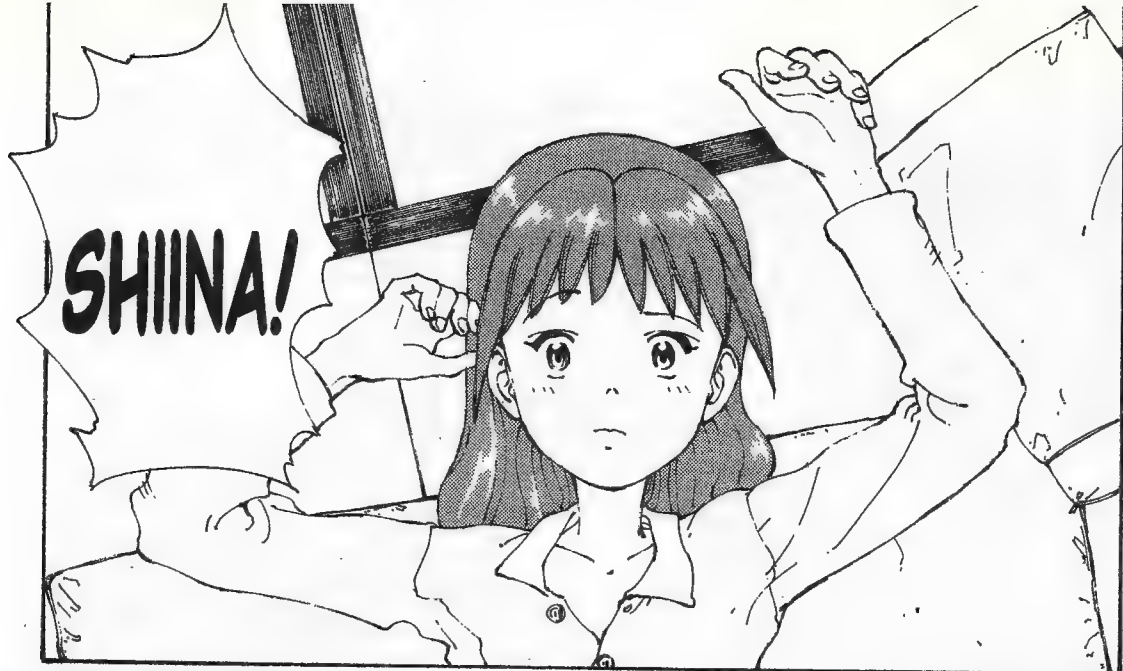
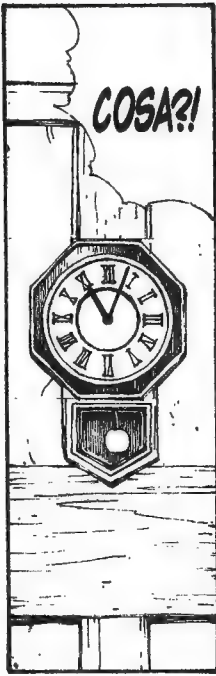
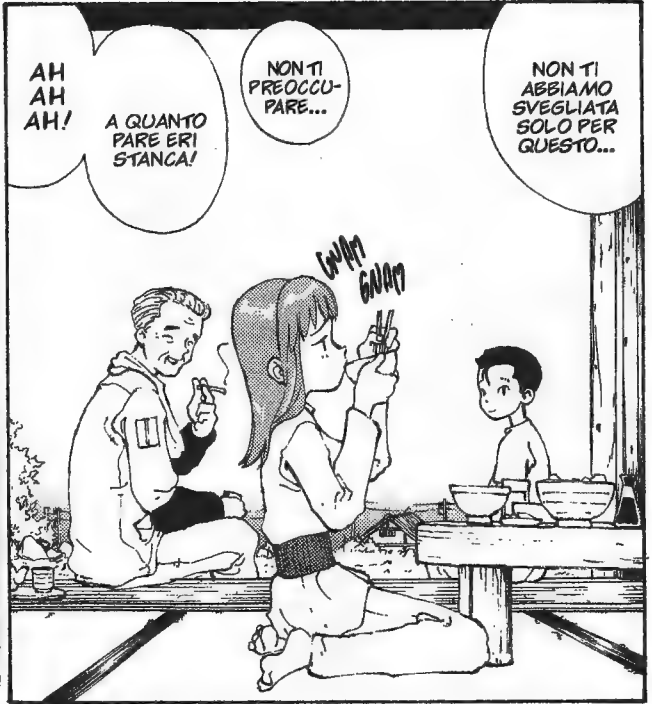
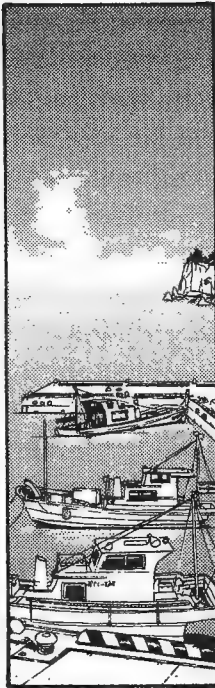
ANDRÒ A DARGLI UN'OC-CHIATA!
MA FRA PO-CO SARÀ ORA DI CENA!
OH, TI DA-RÒ UNA MANO!
TORNO SUBITO! PROMES-SO!

DOVE SARANNO?
FORSE QUI?
PATEE PATEE
ECCOLI QUA!
SONO QUESTI!
MA CHE CAVOLO È QUESTA ROBA?
OH, UFFA, NONNA...
SONO SOLO **AEREI** E **MOSTRI**...
ALTRO CHE DISEGNI...

SHIINA...

NON MI PIACE...
...QUESTO NOME...
LA PROSSIMA VOLTA CHE VERRAI A TROVARMI...
...NON MI CHIAMARE PIÙ CON QUESTO NOME!
SHIINA...

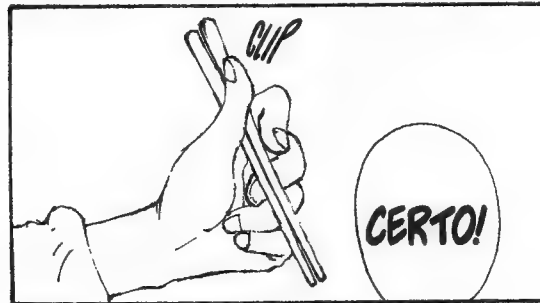
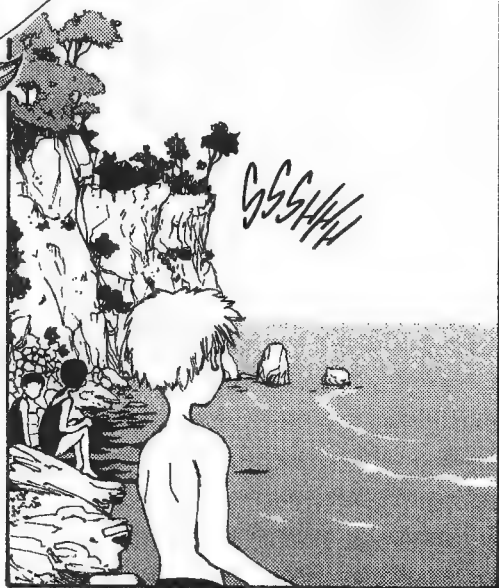
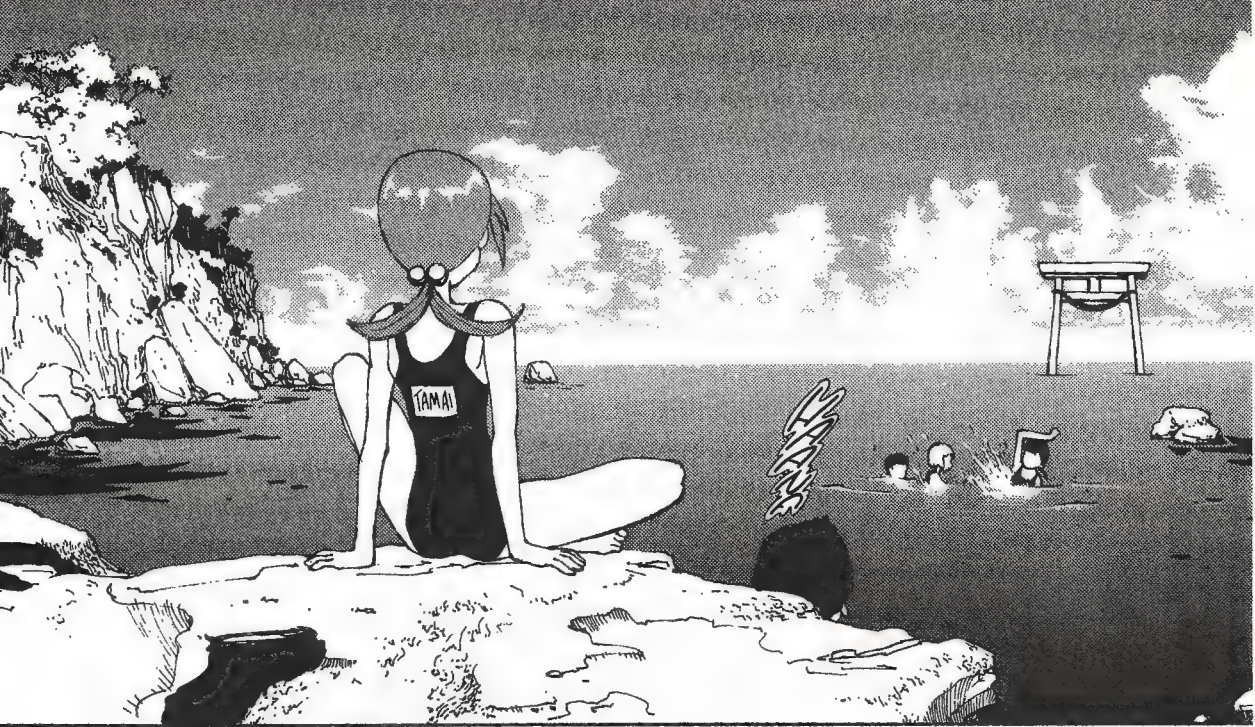
SHIINA!
WHUMP
NNHAH?
SHIINA! SEI PROPRIO TU?!
QUANDO SEI ARRIVATA?
IERI?
OOH...
E' SOLO SATORU...
MMN... BUONANOTTE...
MA SONO LE UNDICI!

COSA?!

NON TI ABBIAMO SVEGLIATA SOLO PER QUESTO...
NON TI PREOCCUPARE...
A QUANTO PARE ERI STANCA!
AH AH AH!
GNAM GNAM

...LA PANCIERA?!
EHI, SHIINA... TU USI ANCORA...

PIU' TARDI ANDIAMO A NUOTARE, E VENGONO ANCHE TUTTI GLI ALTRI! CI SEI ANCHE TU?
FAMMI IL PIENO, NONNA!
VUOI FARE IL BIS, SHIINA?

SE HAI VOGLIA DI ATTACCAR BRIGA CON ME NONOSTANTE SIA SVEGLIA DA POCO, SIGNIFICA CHE TI PIACE RISCHIARE!
ZITTO, ZANZARA!

CLIP
CERTO!

AVREMO DI CHE DIVER-TIRCI!
BENE, GENTE!
TAMAI
SSSHH
SPLASH
VAI, SATORU! NON LASCIAR-TI SUPERARE!
FORZA, SHIINA!

* PORTALE ISOLATO ATTRAVERSO IL QUALE SI ACCEDE A UN SANTUARIO SCINTOISTA. KB

OH, E PERCHE'? C'E' QUALCHE MALEDIZIONE?
SMETTILA DI PRENDERCI IN GIRO...

I NOSTRI GENITORI CI HANNO SEMPRE RACCOMANDATO DI NON AVVICINARCI A QUELLO...
...SOLO PERCHE' C'E' UNA CORRENTE FORTISSIMA...

E ASCOLTA QUANDO GLI ALTRI TI PARLANO!
UNO! DUE!

BE', IO CI ANDRO'!
ANCHE PERCHE' QUEST'ANNO PER ME RAPPRESENTA UNA SVOLTA!

LASCIA PERDERE, SHIINA!
SE SUCCEDE QUALCOSA NON POTREMO AIUTARTI!
DAI, NON FARE LA STUPIDA!

E' VERO... MI METTE UN PO' PAURA...
MA CHISSÀ PERCHE'? FORSE PER QUEL SOGNO CHE HO FATTO IERI?

IO DEVO ANDARCI!

ANCORA UN PO'...
STA PER ESSERE TRASCINATA DALLE ONDE...
CHE FACCIO? VADO A CHIAMARE QUALCUNO?

CE LA DEVO FARE!
SPLASH
CORAGGIO!

SÌ! FORZA!

S-SONO STANCA MORTA...

DA VICINO... E' COSI' GRANDE...

HNNF
PLUSH

GBLOB
GWOOBFF
HO BEVUTO L'ACQUA!
OH, NO!
SHIINA!
CORRO A CHIAMARE QUALCUNO!
STA ANNEGANDO!
AH, RIECCOLA! PARE CHE STIA BENE.
NON E' VERO! C'E' QUALCOSA CHE NON VA!

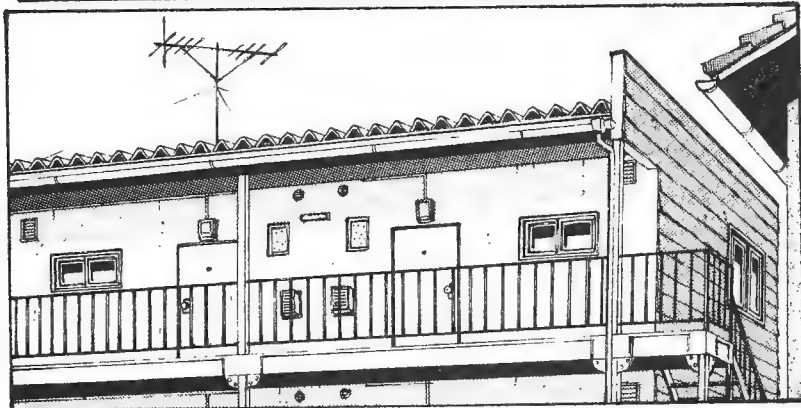
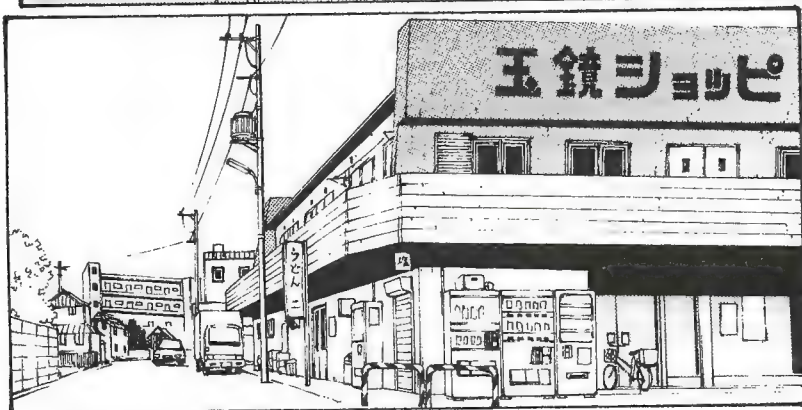
N-NON CI SARÒ PIÙ... TUTTO FINITO...

ODDIO... HO PAURA... HO PAURA! S-STO MORENDO?

SCOMPARIRÒ? QUESTO MONDO MORIRÀ...

IO NON ESISTERÒ PIÙ IN QUESTO MONDO?

SPARIRÀ? CHI?

QUESTO MONDO... ANDRÀ VIA... DA ME?

E DOPO?

IO? O IL MONDO?

DOVE MI TROVO?
QUI NON C'E' NULLA... DOVE SONO?

NON L'ABBIAMO TROVATA...
DA QUESTE PARTI LE CORRENTI COMPLICANO OGNI COSA...

NEANCHE GLI ALTRI L'HANNO TROVATA...
ANDREMO A CERCARLA AL LARGO UN'ALTRA VOLTA...

DICONO CHE SI TRATTI DELLA NIPOTINA DEL VECCHIO TAMAI...
POVERACCI... A QUELLA FAMIGLIA CAPITANO DISGRAZIE IN CONTINUAZIONE...

EHI! NON E' ANCORA DETTO CHE SIA MORTA!
AH... SCUSAMI...

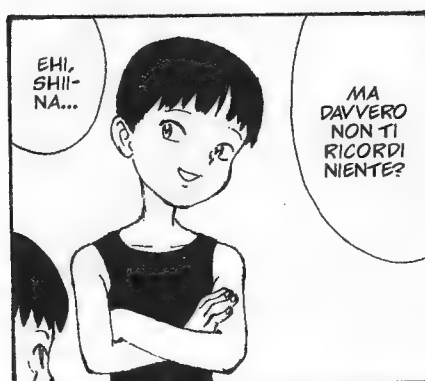
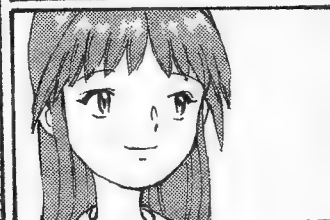
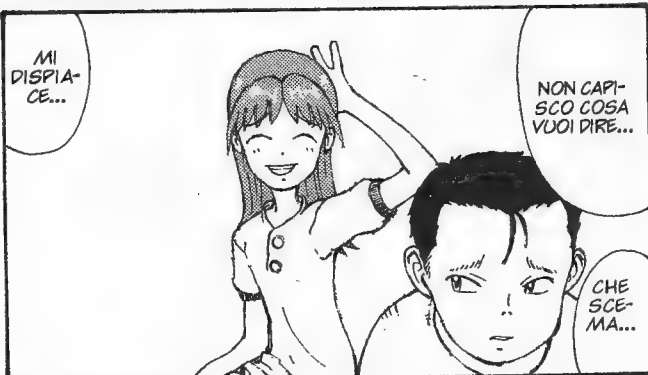
SKKRRZZZ

COSA?! L'HANNO TROVATA?!
DOVE?!

UH?

DAVANTI ALL'AMBULATORIO DEL **DOTTOR MAEDA?!**

AMBULATORIO
MAEDA

SCUSA-TEMI...
ERAVATE PREOCCU-PATI PER ME?
PER NIEN-TE!
BRUTTA STUPI-DA...

EHI, SHII-NA...
MA DAVVERO NON TI RICORDI NIENTE?

MI DISPIA-CE...
NON CAPI-SCO COSA VUOI DIRE...
CHE SCE-MA...

BE', COMUN-QUE SIA È ANDATA BENE...
PERÒ È ABBA-STANZA STRANO...
AMBULATORIO
MAEDA

CHI L'AVRÀ PORTATA FINO A QUA?
DICONO DI AVERLA TROVATA STESA DA-VANTI AL-L'INGRES-SO...

MAH!
COSE CO-ME QUESTA CONTRIBUI-SCONO A CREARE TUTTE QUELLE STU-PIDE LEGGEN-DE METRO-POLITANE...
PERÒ È DAVVERO STRANO!

KLUNK
BONG
BONG BONG

A-ALLORA... N-NON ERI UNA VISIONE...
GLUP

ERI TU CHE MI CHIAMA-VI?

TU...

...RIESCI A VOLARE...?

CAVOLI...

COSA?

V-VUOI DIRMI...
...DI SALI-RE?
GNUM
HOP!
FLOW
EHI! AH AH AH!

SWIISSH
PLONK

È BELLIS- SIMO!

GRA-
ZIE...
...PER AVERMI SALVATA!

PERO... RIPEN-SANDOCI BENE...
...E' STATA COLPA TUA SE STAVO PER ANNE-GARE!

MA NO, CHE DICO?
E' SUCCESSO PERCHE' ERO ESAUSTA...
CAPISCI QUELLO CHE DICO?

TU COME TI CHIAMI?

NON HAI UN NOME?

IL TUO NOME.

IL TUO NOME...

MMM... E VA BENE! CI PENSO IO!

...È HOSHI-MARU!

HOSHI SIGNIFICA STELLA... MARU STA PER ROTONDO... E DATO CHE LE STELLE SONO ROTONDE...

LO SAPEVI? IL NOME...
...E' UNA COSA MOLTO IMPORTANTE!

FLAP
...

MA NON MI IMPORTA... HO AVUTO L'ISPIRAZIONE, E QUESTO BASTA...
SI, E' UN PO' STRANO...

TU ABITI QUI?
ORA TORNERO' A CASA.

E ALLORA DOVE?

TI VA DI VENIRE CON ME?
PUR-TROPPO, PERÒ...
...DOVE ABI-TO IO NON SI VEDONO COSÌ TANTE STEL-LE...
EHI!
COME FARÒ A SPIEGARE DI TE AGLI ALTRI?
MMM...

OH, NO... DOMANI TE NE VAI DI GIÀ, SHIINA?
IL TEMPO È VOLATO, VERO?
PERCHÉ NON RIMANI ANCORA UN PO'?
VORREI FARLO, SUL SERIO...
...MA CREDO CHE MIO PADRE NON RESISTA PIÙ DI UNA SETTIMANA AI **CIBI PRECOTTI**!
SHOTTURU NOODLE

DAI, SATORU! NON DEVI PIANGERE!
GIÀ!

STUPIDE!
COSA VOLETE INSINUARE?!

CHIACCHIERATE PURE, VOI! IO VADO AVANTI, **LUMACHE**!
SARÒ **IO** AD ARRIVARE PER PRIMO IN CIMA AL MONTE!
STUPIDO! SE CORRI ADESSO, A METÀ STRADA SARAI GIÀ STANCO!
SEI PROPRIO UN MOCCIOSO!

TAP

OH!

NARUTARU - CONTINUA SU KAPPA MAGAZINE (PLUS) 86

Internet è ormai entrato ufficialmente nelle case dei nostri lettori (non del sottoscritto, comunque), e negli ultimi tempi riceviamo un sacco di e-mail all'indirizzo telematico delle Edizioni Star Comics. Messaggi che vengono letti da tutti e quattro noi Kappa boys, ma che non trovano mai risposta per questioni di tempo. Questo mese ho scelto per questa rubrica quattro e-mail, così da rendere omaggio a tutti gli amici sparsi nella rete. Dal prossimo numero torniamo però alla normalità, quindi riprendete in mano carta e penna, e... largo alle idee!

K83-A

Cari Kappa boys, ho appena finito di leggere l'articolo sulle censure da voi redatto su **Kappa Magazine** nr. 82, e non posso che essere d'accordo con voi. E' imperdonabile il fatto di tagliare, aggiungere e addirittura sconvolgere l'intero contenuto di opere d'arte quali sono i cartoni animati, solo per approdare al circuito pomeridiano ed essere visibili da tutti (bambini e ragazzi) indipendentemente dalla fascia d'età a cui il prodotto era indirizzato. Forse gli adattatori non sanno che tagliare innumerevoli secondi – o minuti – vuol dire cancellare mesi di lavoro di disegnatori e sceneggiatori. Gli adattatori sostengono che i tagli sono effettuati nel pieno rispetto delle leggi europee, di cui nessuno ha mai sentito parlare, e inoltre si barricano dietro al fatto che loro tagliano solo scene di sesso e violenza. Allora, per essere coerenti, tutta la pubblicità dovrebbe essere trasmessa con il bollino rosso. Per vendere un dentifricio i pubblicitari non lesinano scene di nudo, e queste vengono mandate in onda anche di pomeriggio! Nel mio piccolo, anch'io mi sono mosso, scrivendo a vari programmi che si reputano dalla parte dei cittadini (Forum, Striscia la notizia, Mi manda Rai Tre), nella speranza che la pubblicità sparisca almeno all'interno dei cartoni (come dice la legge Mammì). Sperando così di contribuire a questa battaglia giusta, vi saluto. **Luca Calligari, Robbio (PV)**

Risposta lampo, caro Luca, giusto per condividere pienamente quanto dici. Non c'è niente da fare: gli adattatori sono partiti con una contro-crociata, negando addirittura l'evidenza. Non devono aver troppa stima dei loro 'giovani' telespettatori...

K83-B

Fantastici Kappa boys, come state? Siete sempre i migliori e i più seri, nonostante i numerosi concorrenti! Mi chiamo Lisa, sono di Bologna e vi ho già scritto diverse volte, ma mai via e-mail (speriamo che funzioni!). Frequento il Dams e sono una mangiafumetti! Come prima cosa vorrei ringraziare te, Massimiliano, per aver pubblicato la mia 'richiesta d'aiuto' per trovare Luca, quel ragazzo che avevo conosciuto tramite Videotel. Com'è andata a finire?
Devi sapere che è da un po' di tempo che non compro **Kappa Magazine** (perdono!), e non sapevo che nel numero di settembre '98 ci fosse la mia lettera! Luca mi ha risposto e sono stata molto contenta, anche perché mi era da poco arrivata una lettera da un tizio che non mi sembrava molto normale e che faceva esplicito riferimento alla mia passione per i manga, ma che io non avevo mai visto né conosciuto. Mi era scattata la paranoia di essere perseguitata da un maniaco (avevo anche telefonato alla vostra redazione per sapere se qualcuno avesse potuto entrare in possesso del mio indirizzo, non so con chi ho parlato, però!), poi quando ho scoperto di essere su **Kappa** ho capito tutto (sono entrata in casa saltando, giuro... chiedetelo ai miei!). Insomma, come stavo dicendo, Luca mi ha scritto e nonostante io sia ancora insieme al mio ragazzo, gli ho risposto. Non è che abbia intenzione di fare cose strane, volevo solo un amico in più con cui poter parlare della nostra passione comune. Non ho nessunissima intenzione di lasciare il mio ragazzo! Ho sempre avuto amici maschi (grazie a uno di loro ho conosciuto il fantastico mondo dei fumetti made in Japan, anche se da anni e anni già seguivo praticamente tutte le serie animate!) e volevo averne un altro, tutto qui! Comunque, dopo la mia risposta (a dicembre) non l'ho più sentito... mah?
Vorrei salutare anche Barbara, grazie alla quale il mondo degli shojo è tornato giustamente alla ribalta (anche se so che siete una squadra, e che dietro a ogni successo c'è il lavoro di molte menti!).
Insomma, grazie a tutti perché siete tutti bravi! Ora quattro piccole domandine-critichine (sarò civile e costruttiva, prometto!):
1) Mi sono molto appassionata a **Utena** ma mi sorge un dubbio: come mai su **Sailor Moon** nr. 25 (giugno '97) viene descritto come appartenente al filone degli 'squallidi emuli' delle combattenti di Naoko Takeuchi, mentre sul famoso **Kappa** di settembre '98, poco prima della pubblicazione in Italia, se ne parla invece molto bene? Forse la risposta è che nel '97 la serie era appena iniziata in Giappone, e non se ne poteva ancora dare un giudizio realistico... Ribadisco, comunque, che a me fa impazzire, e che non vi considererò male solo per questa bazzecola!
2) Mi aspettavo molto di più da **Creamy Mami**, mi ha un po' deluso! L'ho votata anch'io, ma pensavo fosse meglio! (Colpa dell'età?) Però questa non è una critica a voi, ma a chi l'ha scritto... scusate! A qualcuno dovevo pur dirlo (ormai, vostro malgrado, siete diventati i miei confidenti-mangologi...)!
3) Il tanto discusso **Express**: io lo compro e mi va bene così, perché così è nato, ma senz'altro preferisco il formato volumetto con più pagine... E' una questione di abitudine, però le storie del mio adorato Pennellone così stracentellinate... Fosse per me, ne leggerei mille pagine al giorno!
4) Il vostro sito internet non è il massimo... E' poco aggiornato... Siete ancora nella fase di lavori in corso?
Oddio, quanto sto scrivendo... Siete ancora lì o vi siete già stancati? Che stupida, mi ero scordata del vero motivo per cui ho iniziato a scrivervi! Come saprete, stanno ritrasmettendo 'Berubara' e ogni volta è più bello di prima. Ma ci pensate? L'ho visto per la prima volta quando avevo 5 anni ed è fantastico riguardarlo oggi che ne ho 21. Negli ultimi anni, poi, mi sono documentata, e ho potuto fare caso a dettagli che da sola non avrei mai potuto scorgere: l'iconografia della rosa, l'entità delle censure, le sfaccettature psicologiche dei personaggi... So che in Giappone è un classico della letteratura per ragazze, e da alcuni accenni fatti da voi mi sono fatta l'idea che – in fondo in fondo – ci sia da parte vostra l'intento di ripubblicarlo, prima o poi. Io ero troppo disinformata quando usciva per Granata Press, e non ho mai potuto leggerlo integralmente. Non credo di sbagliare dicendo che se uscisse di nuovo adesso riscuoterebbe un discreto successo; ci sono senz'altro molti giovani fan che potrebbero essere interessati, e non credo sia una mossa sbagliata giovarsi un po' della pubblicità che può fare Mediaset trasmettendo il cartone animato. Be', se questa cosa un giorno si farà, avrete tutto il mio sostegno! Io ci spero sempre! Mi sento un po' triste perché so che non potrete mai avere rapporti 'singolarmente' coi vostri fan, e quindi neanche con me: mi piacerebbe potere esservi amica, parlare direttamente con voi, ma soprattutto poter imparare molte cose. Be', se non è possibile mi accontenterò di scrivervi come adesso, sperando che almeno leggiate la mia lettera e che pensiate davvero a ciò che vi ho scritto. Se poi vorrete anche rispondermi, anche senza bisogno di pubblicare le mie lettere, ne sarò più che contenta! Sappiate comunque che resterò sempre una delle vostre fan (amiche....?) più fedeli! Ciao, grandissimi! **Lisa**

Ciao, mitica! Che amicizia sia, seppur filtrata da un contenitore come Kappa Magazine **(ti toccherà riprendere a collezionarlo...). Non volevo assolutamente mettere in dubbio la tua fedeltà sentimentale, ma ci ho preso gusto a vestire i panni di San Valentino (ultimamente due fan mi hanno addirittura invitato al loro matrimonio). Barbara ti saluta e ti invita a seguire la nuova incarnazione di** Amici **(una scelta avvenuta, ci teniamo a sottolinearlo, per rendere le storie più 'leggibili' e non per motivi di vendite).** Creamy Mami **presenta nel fumetto le stesse ingenuità del cartone animato, ma in**

fondo io ho sempre amato questa serie proprio per la sua narrazione scanzonata. Il fatto che tu abbia oggi qualche anno in più ti fa essere più critica, non c'è niente di male. Per quanto riguarda Utena, **invece, mi sa che hai frainteso le parole di Barbara nell'articolo pubblicato su** Sailor Moon. **La nostra Kappa girl scriveva proprio che in un mercato dominato dai cloni in marinaretta, Utena era più ambigua di Usagi e simile a Lady Oscar. E come se non bastasse – in tempi non sospetti – si augurava che un giorno arrivasse anche in Italia! Il nostro amore per Chiho Saito è da sempre incondizionato, così come quello per Riyoko Ikeda (anche se per il momento è esclusa ogni possibile ristampa di** Versailles no Bara**). Per il resto, il sito è gestito direttamente da Perugia (e non da noi), mentre** Express **avrà presto un nuovo padrone di casa (il sottoscritto) e alcuni piccoli ritocchi. Chi vivrà vedrà. Nel frattempo, ti abbraccio!**

K83-C

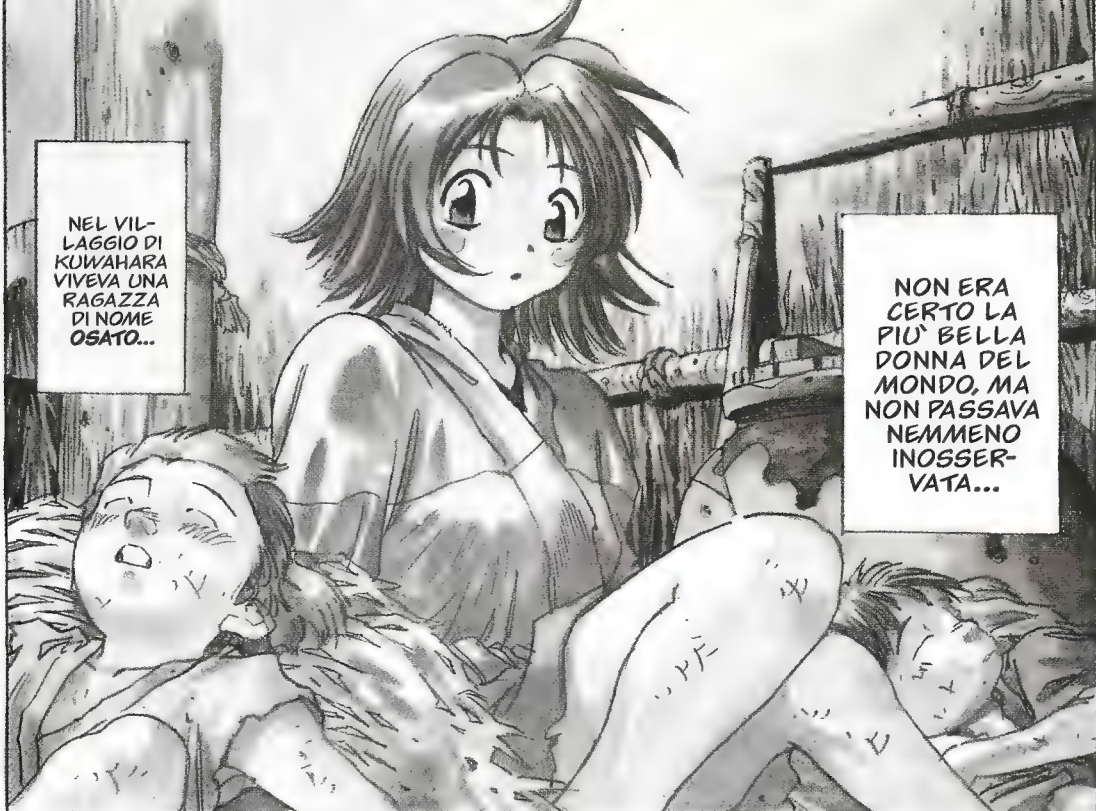
Salve! Sono un vecchio (28 anni) appassionato di manga (e fumetti) e anime, da sempre arrabbiato sostenitore della lotta contro le censure e, in generale, contro i cattivi adattamenti delle opere televisive. Ahimé, non mi è mai capitato di poter metter mano alla Kappa Petizione o a simili iniziative, ma nel mio piccolo ho fatto il possibile. A parte i complimenti per il lavoro fatto finora (ma qualche tirata di orecchie ve la meritate: che cos'è quella pubblicità di **Amici** sull'ultimo numero di **Kappa Magazine**, in **Exxaxion**?!), vorrei parlarvi a proposito dell'articolo sulle censure. Decisamente interessante: pur se riporta cose già note a noi 'vecchi', è bene ripetere e aggiornare ogni tanto la questione, anche perché l'adattamento si è fatto più raffinato e anche leggermente più subdolo (i nomi vengono cambiati, ma con altri meno assurdi dei precedenti... Però i cognomi spariscono comunque!).
Ora la mia richiesta personale: sto curando un sito Web all'indirizzo
http://www.geocities.com/Tokyo/Temple/8529, e in una sezione riservata agli anime mantengo un archivio di articoli stampa sugli adattamenti e anche una raccolta delle peggiori censure subite dagli anime in Italia. Ho già pubblicato le censure di **Orange Road** (mantenendo però i credit originali di Filippo Sandri), e sembra siano in molti a volere altre informazioni. Posso utilizzare il materiale da voi pubblicato nei redazionali di **Kappa Magazine**, eventualmente riducendolo come ho già fatto per **KOR**? Credo che sarebbe un buon contributo alla nostra causa! Vi ho già scritto due volte (una tramite Simona Stanzani, una al sito ufficiale), ma non mi avete mai risposto... Cattivi! Un cordiale saluto agli uomini, e un bacio a Barbara Rossi.
Mentore

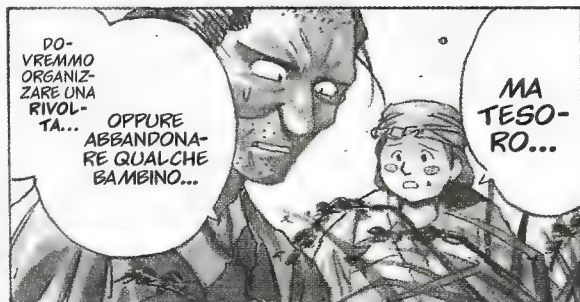
Se c'è una cosa che non sopporto sono i nomignoli di Internet (wath's Mentore?): preferisco sempre sapere chi ho di fronte (anche se al computer), specialmente quando si presuppone una collaborazione. Nonostante questo, che tu sia il benvenuto su queste pagine, e scusa per le precedenti mancate risposte. Nessun problema per quanto riguarda l'integrazione del tuo sito, purché tu riporti fedelmente il testo (senza nessun taglio o aggiunta) specificando sia il nome dell'autore, sia il numero di Kappa **da cui è tratto.**

K83-D

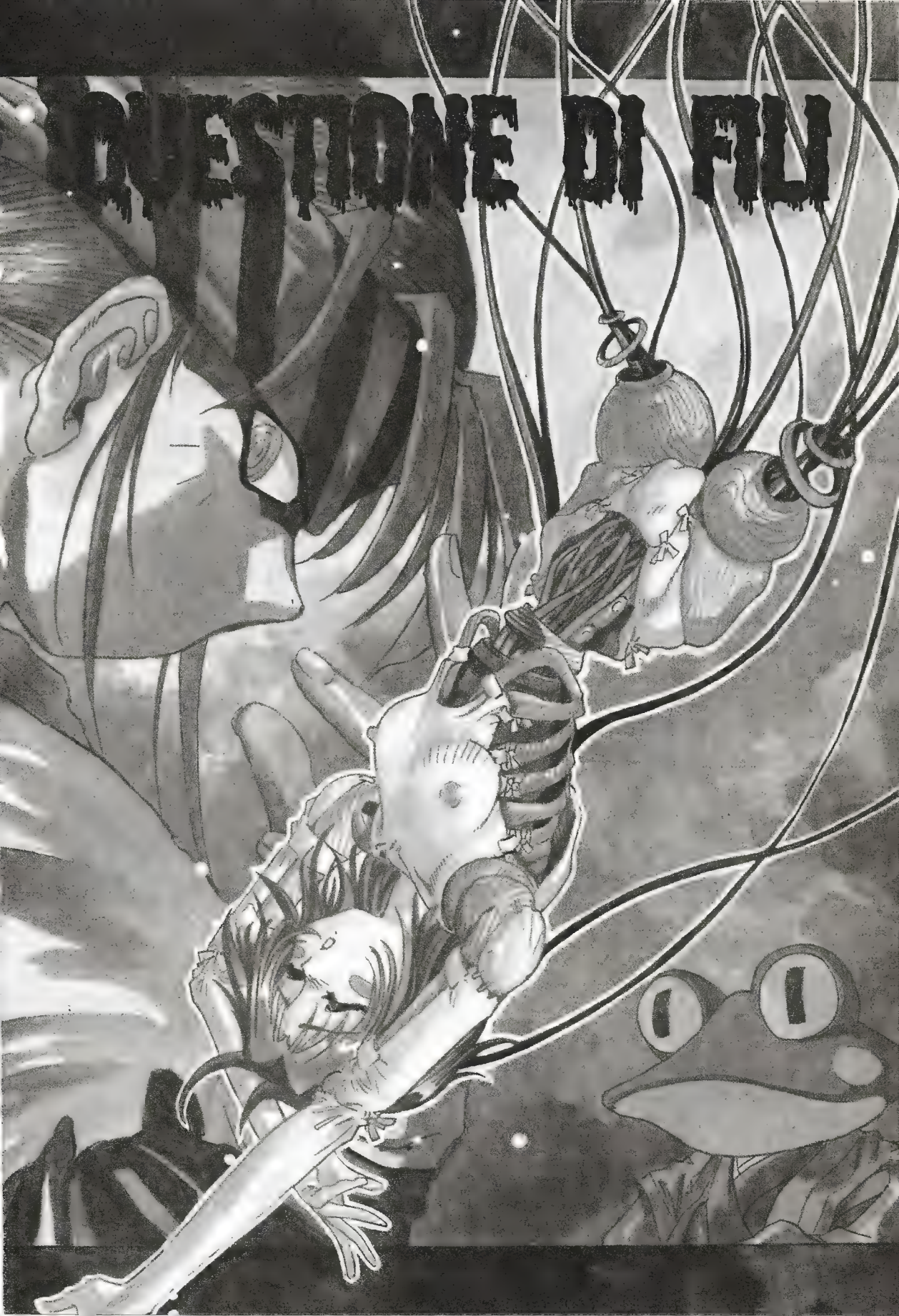
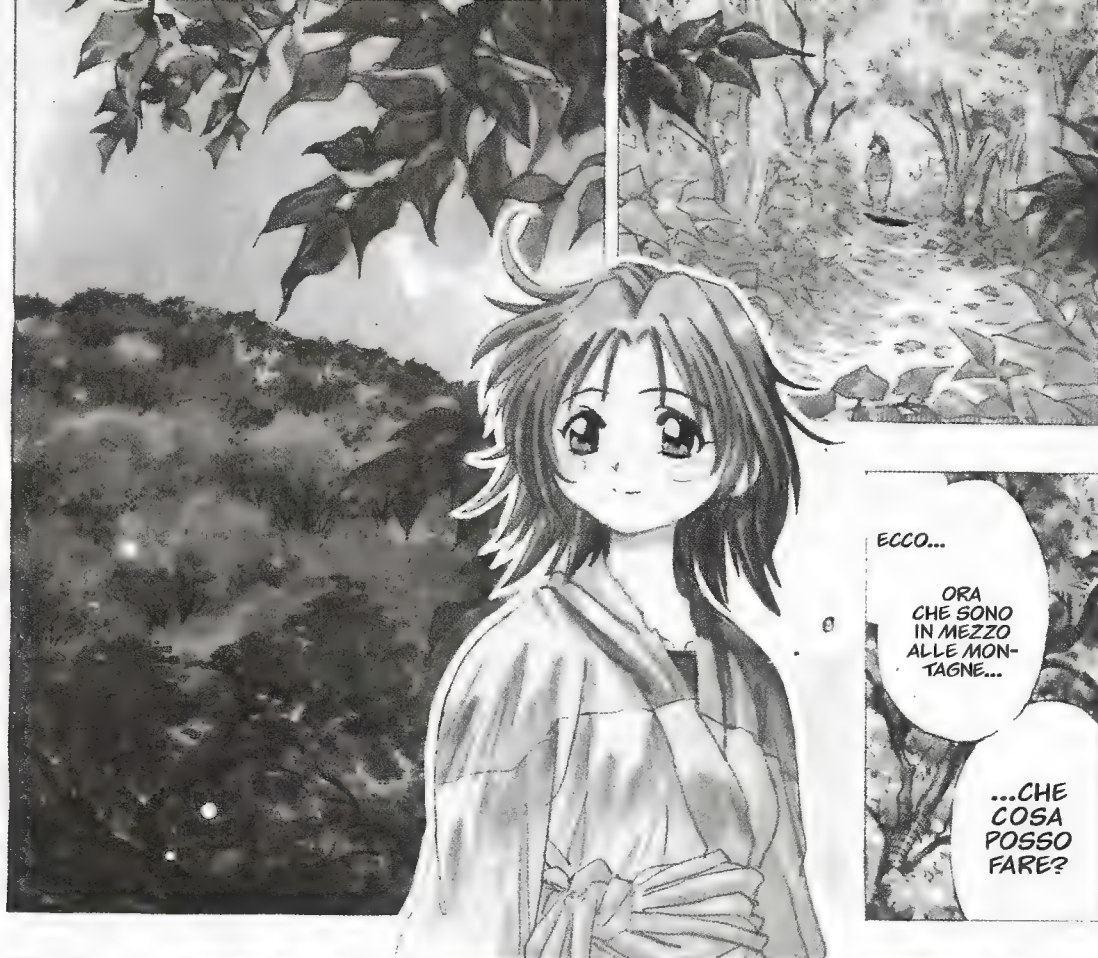
Hello boys and girls! Nonostante questo attacco internazionale sono italianissimo. Cosa mi spinge a sciriverv i questa e-mail? Diverse cose accadute in successione, e visto che siamo persone precise cominciamo pure dalla prima. Nell'ultimo **Punto a Kappa** ho letto che **Mikami** si prenderà una vacanza forzata dalle edicole a causa delle scarse vendite. Devo ammettere che neanch'io lo leggo, mi sembra un mix malriuscito di opere troppo diverse tra loro (ma conosco molta gente che lo apprezza), eppure mi dispiace perché ricordo com'ero rimasto male quanto **Rough** lasciò le pagine di **Starlight**. Condivido anche la paura di vedere soccombere i manga (ma anche tutti gli altri generi di fumetti) di buona qualità, ben sapendo comunque che i Kappa boys – pur senza essere dei paladini della giustizia – sanno fare bene il loro lavoro e lo fanno con passione. Credo (spero) perciò che almeno in casa Star si possa continuare ad avere un buon rapporto qualità/prezzo senza sovraffollare le librerie. A questo proposito dovrebbe essere servita la vostra ultima gitarella nel paese del Sol Levante, carino il reportage: sembrava una puntata di **Turisti per caso**. Per il prossimo futuro ci dobbiamo aspettare molti dei titoli citati nell'articolo, ma per il presente? **Mikami** se ne va, e chi arriva? Da quanto ho capito, a parte le varie short stories di Toriyama e i prossimi **Storie di Kappa** si hanno poche indiscrezioni: il ritorno di **Patlabor**? Il ritorno di Mitsuru Adachi? Quest'ultimo sembra quasi certo, e mi riempie di felicità perché **Rough** è senza dubbio tra le opere che preferisco. Ho un unico dubbio: che opera pubblicherete? Fosse per me le leggerei tutte dalla prima all'ultima, ma ho il timore che manga precedenti a **Rough** – nonostante storie ben costruite ed emozionanti – possano essere poco apprezzati in Italia per il tratto poco accattivante. Perché non puntare invece su **H2** (a proposito: è terminato?), che unisce una bella storia in classico stile Adachi a un disegno più maturo? Chissà, magari così molta più gente lo apprezzerebbe, e in futuro si potrebbero pubblicare anche le storie più vecchie. Cambiando discorso, mi piacerebbe sapere che fine ha fatto Izumi Matsumoto: è diventato un bonzo eremita o corre in F1 sotto falso nome? E quel genio di Monkey Punch che cosa sta facendo? (MDG, ti ricordi che avevi promesso una bibliografia completa su **Lupin III**? A quando il **Lupin Classic**?) Visto che sono in vena di domande eccone un altro po':
1) Ci sono notizie certe e definitive su quando vedremo **Mononoke Hime** nei nostri cinema?
2) Arriveranno anche le altre opere by Ghibli? Quando e come? Ricordate **Nausicaä** trasmesso in Italia dalla Rai diversi anni fa?
3) Possibile che non si possano risolvere i problemi sorti dopo la prima e illegale apparizione in tv di **Gundam**? No way to see it again?
4) **Oh, mia Dea!** andrà avanti all'infinito?
Avevo altre cose da dirvi, ma non ho più tempo: devo andare a lezione! Spero di non avervi annoiato troppo. Tanti saluti e... Forza Juve! **Piergiorgio Azzimonti**

Grazie per la simpatia che dimostri nei nostri confronti e in quelli degli orfani di Mikami. **Così come abbiamo portato a termine** Rough, **daremo certo una conclusione alla storia della nostra acchiappafantasmi preferita. Torna Mitsuru Adachi con la sua opera più importante, ossia** Touch! **Dovendo scegliere tra lo stile nuovo di** H2 **(ancora in pubblicazione) e la poesia di** Touch, **abbiamo preferito l'opera più importante di Adachi, la storia per cui sarà ricordato negli anni a venire. Ma** H2 **è già nei nostri programmi, una volta concluso** Touch! **Confermo anche gli spettegolezzi su** Patlabor, **che a giugno inaugurerà un nuovo mensile dal titolo** Shot, **partendo dal primo episodio con traduzioni e adattamenti nuovi di zecca (a tradurre la serie sarà addirittura Keiko Ichiguchi, autrice di** La vista sul cortile **e di** America**). Passando alle tue domande,** La principessa Mononoke **è prevista al cinema per la prossima primavera, mentre le altre opere degli Studi Ghibli dovrebbero venire un giorno presentate direttamente in videocassetta. Queste voci non sono state comunque confermate da chi di dovere, per cui è meglio incrociare le dita. Non so nulla invece di** Gundam. **In America si è mossa la stessa Bandai per commercializzare l'opera omnia, e di conseguenza potrebbe muoversi qualcosa anche in Italia. Personalmente credo che di** Gundam **meriti la nostra attenzione solo la prima indimenticabile serie televisiva, che i fumetti a lui dedicati siano generalmente brutti (anche se ben vendibili) e che le recenti animazioni abbiano trasformato la saga in un gioco per bambini. Questo mese pubblichiamo un breve articolo sulla saga di** Turn A Gundam, **perché è nostro dovere fare informazione. Ma forse sarebbe il caso di dimenticarsi una volta per tutte di questo mobile suit...**
Per finire, due parole su Oh, mia Dea!, **ospite di questa rivista sin dal primo numero. La serie continua a essere pubblicata ancora oggi in Giappone con il ritmo di un episodio al mese (proprio come in Italia), e nonostante l'età è uno dei serial più amati dai lettori di "Afternoon" (proprio come da quelli di** Kappa**). Belldandy continuerà quindi a farci compagnia per molto tempo: d'altra parte non potrei immaginarmi un** Kappa **senza di lei! E voi?**

Massimiliano De Giovanni

NEL VILLAGGIO DI KUWAHARA VIVEVA UNA RAGAZZA DI NOME **OSATO**...

NON ERA CERTO LA PIU' BELLA DONNA DEL MONDO, MA NON PASSAVA NEMMENO INOSSERVATA...

QUESTIONE DI FILI
SONO UNA GRANDISSIMA INGORDA!
SE NON CI FOSSI IO, MAMMA E PAPÀ SAREBBERO FELICI!
GENZO di Yuzo Takada

SONO UNA GRANDISSI-MA INGOR-DA!
SE NON CI FOSSI IO, MAMMA E PAPÀ SA-REBBERO FELICI!
GENZO di Yuzo Takada

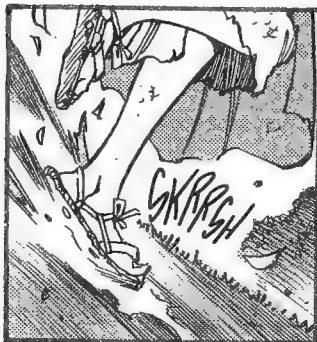
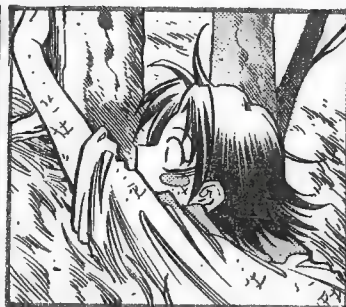
QUESTIONE DI FILI

ECCO...
ORA CHE SONO IN MEZZO ALLE MONTAGNE...
...CHE COSA POSSO FARE?

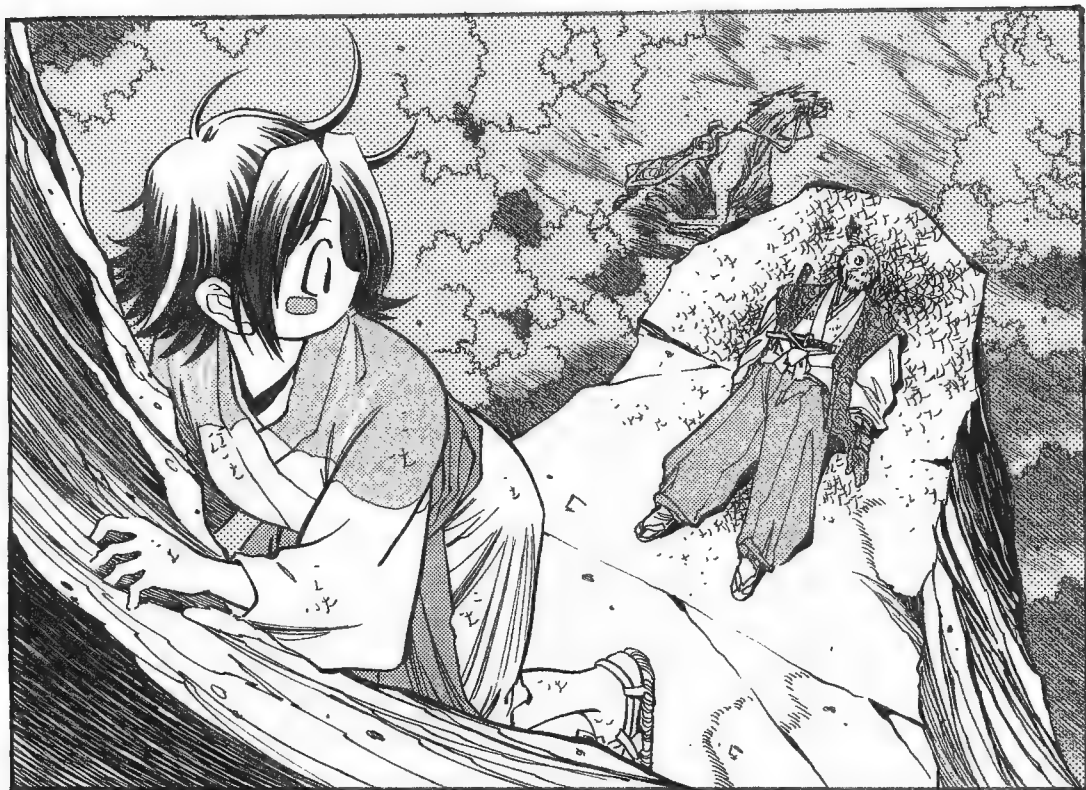
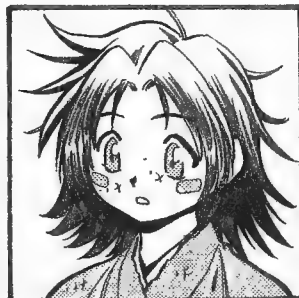
NON POSSO PIÙ TORNARE A CASA...
...MA IN MEZZO A QUESTI ANFRATTI NON C'È PROPRIO NIENTE...

AAAAH!!
CHE COSA STAI FACENDO?
AH?!

C'È CHI HA PERSO LA VITA...
...PERCHÈ AVEVA FICCATO IL NASO IN COSE CHE NON LO RIGUARDAVANO...
AAAAAAAAH!!

AIU...
AIU-TO!
QUI C'È UN PAZZO MANIACO!
CONSERVA UNA TESTA MOZZA IN UN ARMADIO!

SKRRSH

AAH!
HUFF...
ME L'AVEVANO DETTO CHE LA MONTAGNA NA-SCONDE MOLTE INSIDIE...

CI SI POSSONO INCONTRARE TIPI STRA-NI...
E CI SO-NO TROPPI STRAPIOMBI PER VIVERCI TRANQUILLA-MENTE...
COMUNQUE, ANCHE SE ME NE ANDASSI IN CITTÀ, NON SAPREI DOVE ANDARE...
CREDO CHE NESSUNO SAPPIA COSA FARSENE DI UNA COME ME...

SE ANCHE UN ABILE SAMURAI HA FATTO QUESTA BRUTTA FINE CADENDO NEL PRECIPIZIO, IO COME POTRÒ...?
BE', QUESTA È LA **PROVA** CHE LA MONTAGNA NASCONDE MOLTE INSIDIE...

MA...?
PERCHÉ HO L'IMPRESSIONE DI AVERLO GIÀ VISTO DA QUALCHE ALTRA PARTE?

QUESTO STEMMA...
NON SARÀ MICA...

CREDEVO DI AVERTI GIÀ DETTO...
...CHE SE VUOI CONTINUARE A VIVERE...
...NON DEVI FICCARE IL NASO IN COSE CHE NON TI RIGUARDANO!
UH?!

MOLTI DICONO CHE L'**IGNORANZA** È UNA DELLE POCHE COSE CHE TI PUÒ GARANTIRE UNA VITA FELICE... **QUESTO** È UNO DI QUEI CASI!
DIMENTICA TUTTO CIÒ CHE HAI VISTO OGGI E TORNA A CASA! AVANTI!

IO **NON HO** UNA CASA DOVE TORNARE!
SONO... SONO **LIBERA!**
SONO LIBERA DI FARE TUTTO QUELLO CHE MI PARE!
TAP TAP

SIGNOR CAPO VASSALLO, DESIDERO RINGRAZIARVI PER AVERCI INVITATI QUI OGGI...
VI SIAMO VERAMENTE RICONOSCENTI PER AVERCI ONORATO CON L'INVITO AL BANCHETTO DEL CASTELLO, NONOSTANTE SIAMO SOLO DEI CAPIVILLAGGIO...
PERÒ, PURTROPPO, A CAUSA DELLA SCARSA CRESCITA DEL RISO, I NOSTRI COLONI NON CE LA FANNO PIÙ...
SIAMO VENUTI QUI PER CHIEDERE AL NOSTRO SIGNORE UNA RIDUZIONE DELLA FONDIARIA...
SE PERÒ NON CI SARÀ POSSIBILE INCONTRARLO A CAUSA DELLE SUE PRECARIE CONDIZIONI DI SALUTE, CE NE ANDREMO...
IL NOSTRO SIGNORE È COSTRETTO A LETTO, E NON SI FA VEDERE DA PIÙ DI MEZZO MESE!
AH AH AH! SE VOLETE FARE DELLE RICHIESTE DEL GENERE, FATELE PURE A ME!
...E SARÒ IO A SUCCEDERGLI, DATO CHE SONO SUO COGNATO!
ICHIMARU?! MA È SOLO UN BAMBINO!
È OVVIO CHE SARÀ ICHIMARU, SUO FIGLIO, A SUCCEDERGLI!
AH AH... MA CHE COSA DICI?
SNORT
ARGH! GRUNT!
SIGH!
È RIDICOLO! LA FAMIGLIA ASAHAKA È CONTROLLATA DA ME IN TUTTO E PER TUTTO!
SÌ, MA NESSUNO SEGUIREBBE MAI UN TIPO CHE NON HA ALCUN LEGAME DI SANGUE CON LA FAMIGLIA!
MA A CHI DOVREMMO CHIEDERE LA RIDUZIONE DELLA FONDIARIA...
AH... S-SCUSATE...

SEI DAVVERO ALL'ALTEZZA DELLA TUA FAMA, GENZO TSUJIMURA!
OOH... E' STUPEN-DO!
E' IL SUO RITRATTO IN TUTTO E PER TUTTO... E SEMBRA VIVO!
QUESTO E'... E' IDENTICO AL NOSTRO SIGNORE...

MI SEI VERAMENTE D'AIUTO, GENZO!
SE LA GENTE VENISSE A CONOSCENZA DEL FATTO CHE IL NOSTRO SIGNORE È SCOMPARSO DOPO ESSERSI ALLONTANATO DI NASCOSTO...
...SICURAMENTE QUEGLI EX-SAMURAI DIVENUTI PROPRIETARI TERRIERI AVREBBERO ISTIGATO IL POPOLO ALLA RIVOLTA...
...APPROFITTANDO DELLE LOTTE INTESTINE PER LA SUCCESSIONE...

ANCHE NEGLI ANNI DI RACCOLTO ABBONDANTE, QUANDO NON C'È IL MINIMO RISCHIO DI RIVOLTA DEL POPOLO...
...BISOGNA SEMPRE PREOCCUPARSI DEL SIGNORE...
...E TUTTO PER LA PROSPERITÀ DELLA DINASTIA...

IL VOSTRO SIGNORE È MORTO PRECIPITANDO DA UNA RUPE DELLA MONTAGNA A NORD DI QUI...
L'HO SEPPELLITO IO...
...MA VI CONSIGLIO DI ANDARE A PLACARE LA SUA ANIMA PRIMA POSSIBILE...

MA CHE STAI DICENDO?!
ALLE SPOGLIE DEL SIGNORE PENSEREMO PIÙ TARDI! PRIMA DI TUTTO BISOGNA PREPARARE LA MESSINSCENA!

SE SARÒ IO A OCCUPARMENE, NON POTRAI CERTO CAVARTELA CON QUALCHE PAROLA DI RINGRAZIAMENTO...
CO...?

N-NATURALMENTE TI DARÒ LA RICOMPENSA CHE MERITI...
HO INVITATO APPOSTA TUTTI I CAPIVILLAGGIO...
PER FAVORE, MANOVRA IL BURATTINO IN MODO CHE CREDANO CHE IL NOSTRO SIGNORE SIA VIVO E VEGETO!

MI DISPIACE, MA QUESTO LAVORO È UNA **NOIA**!
SE VUOI IL BURATTINO, TE LO REGALO!
ASPETTA, GENZO!
CAPO VASSALLO!
UNA RAGAZZA AFFERMA DI AVER VISTO LA SALMA DEL NOSTRO SIGNORE SULLA MONTAGNA...
...E PER DIMOSTRARLO HA PORTATO CON SÉ IL SUO PUGNALE!
BE', QUI È SICURAMENTE MEGLIO CHE STARE IN MEZZO ALLE MONTAGNE...
...MA SINCERAMENTE NEANCHE IN QUESTO POSTO MI SENTO A MIO AGIO!
TUTTAVIA, LA MORTE DEL SIGNORE È UNA COSA GRAVISSIMA...
...E SICCOME SONO VENUTA QUI APPOSTA PER AVVISARLI, SICURAMENTE MI DARANNO ALMENO UN LAVORO COME SERVA!
SEI TU...
OH?

...QUELLA CHE DICE DI AVER VISTO LA SALMA DEL NOSTRO SI-GNORE?

S-SÌ...
...SI-GNORE...
MI CHIAMO OSATO...

SLASH

UH?

MUORI!
COSA?!

ASPETTA!

LA TUA È UNA STORIA DIVERTENTE...

...PICCOLA OSATO...

NON SEMBRA AFFATTO UN BURATTINO!
È COME SE IL NOSTRO SIGNORE IN CARNE E OSSA STESSE **DAVVERO** DAVANTI A NOI!
LA TUA ABILITÀ CONTINUA A STUPIRMI, GENZO...
MI RACCOMANDO, NON DELUDERMI DURANTE IL BANCHETTO!
...

COSA TI SUCCEDE?
NON L'HAI MANOVRATO SOLO PERCHÉ VOLEVI SALVARE LA RAGAZZINA?

LEI NON HA NIENTE A CHE FARE CON ME...

MA TU SEI...

MA GUARDA...
SE QUESTA TIPA NON HA NULLA A CHE FARE CON TE, ALLORA PROBABILMENTE NON T'IMPORTA SE LE **TAGLIO LA TESTA** SEDUTA STANTE...
CHAK
AAAH!

HMF

LA COSA PUÒ RIVELARSI INTERESSANTE...
DA QUALCHE TEMPO MI **STANCA** TERRIBILMENTE PRENDERE STAMPI DI CORPI FEMMINILI... LE DONNE NON FANNO CHE LAMENTARSI E NON STANNO MAI FERME...
MA SÌ, FALLA **COMPLETAMENTE A PEZZI**... TANTO, VIVA O MORTA, PER ME FA LO STESSO...

COSA?!
AAAH!

TI GARANTISCO CHE LO SPETTACOLO AL BANCHETTO SARÀ ASSICURATO!
AHAHAHAH
ANZI, LASCIA CHE SIA IO STESSO A FARLO...
...E ACCETTERÒ DI MANOVRARE IL BURATTINO DEL VOSTRO SIGNORE!

QUALUNQUE COSA ACCADRÀ, NON LA FARÒ MAI USCIRE VIVA DAL CASTELLO!
D'ACCORDO...
MA SI TRATTA PUR SEMPRE DI UNA RAGAZZINA CHE È VENUTA A CONOSCENZA DEL SEGRETO DEL NOSTRO SIGNORE...

MOLTO BENE...

KLUNK

M-MI AMMAZZERÀ...
E... E ADESSO COSA FACCIO?

DOVRO` FUGGIRE...

ALL'INTERNO DEL CASTELLO CI SONO CENTINAIA DI SAMURAI... ANCHE QUESTA STANZA DELLA FORTEZZA SECONDARIA E` SORVEGLIATA COME MINIMO DA UNA TRENTINA DI GUARDIE...
CREDI DAVVERO DI RIUSCIRE A FUGGIRE?

...
AAAAAAH!
KRA?!

VUOI MORIRE?
DOVE VAI?
OH!

I-IO... SONO LIBERA DI FARE QUEL CHE MI PARE...
SEI PROPRIO UNA STUPIDA! DOVEVI TORNARE A CASA E DIMENTICARE QUESTO FATTO FINCHE` NON AVEVA NIENTE A CHE VEDERE CON TE!
ANCHE SE RIUSCISSI A USCIRE MIRACOLOSAMENTE DAL CASTELLO...
...SARAI SEMPRE UN BERSAGLIO FACILE PER CHIUNQUE SIA ALLE DIPENDENZE DEL CAPO VASSALLO!

A QUESTO MONDO NON ESISTE LA LIBERTÀ...

VORREI LASCIARE IL CASTELLO E VIVERE IN LIBERTÀ...

NON ESISTE...
NEMMENO PER UN SIGNORE FEUDALE...
POTRESTI CREARE UN BURATTINO CON LE MIE SEMBIANZE?

HANNO SOLO BISOGNO DI UN FANTOCCIO...
...CHE FACCIA I LORO COMODI...
MI MANCANO SOLO I FILI, MA SONO IN TUTTO E PER TUTTO IDENTICO A UNA DELLE TUE MARIONETTE...

FORSE I VASSALLI E I MIEI PARENTI SI OPPORREBBERO, MA NON ME NE IMPORTA NULLA...
...TANTO, NESSUNO HA VERAMENTE BISOGNO DI ME...

NON MI E` PERMESSO DI MUOVERMI COME MI DICE IL MIO CUORE...
...TUTTO DEVE ESSERE FATTO PER IL BENE DELLA MIA **DINASTIA** E DEGLI **AFFARI DEL PAESE**...
QUANDO IMPARTISCO ORDINI AI MIEI SUDDITI, TUTTO SOMMATO MI SENTO BENE...
MA POI QUESTO MI FA PENSARE CHE IN FIN DEI CONTI **OGNI UOMO** E` UN BURATTINO MANOVRATO DA QUALCUNO...

E` PER QUESTO CHE HO DECISO DI LASCIARE UN BURATTINO **VERO**...
...CON LE MIE SEMBIANZE AL CASTELLO, E ANDARMENE!
AH AH! CHE NE DICI? NON LO TROVI DIVERTENTE?

VORREI TANTO VEDERE LE LORO FACCE!
AH AH AH!

ERA UN UOMO DAVVERO STRAVAGANTE...
PURTROPPO PER LUI, E` CADUTO DALLA RUPE SULLA STRADA DEL RITORNO, SUBITO DOPO ESSERE STATO DA ME...
TUTTO RISALE A MEZZO MESE FA...
MA SETTE GIORNI DOPO ACCADDE UNA COSA **TRAGICAMENTE IRONICA**...

SENZA SAPERE NULLA, IL CAPO VASSALLO VENNE A CHIEDERMI DI COSTRUIRE UN BURATTINO RAFFIGURANTE IL SUO SIGNORE...
TI DARÒ QUANTI SOLDI VORRAI...
...MA HO BISOGNO DELLE TUE ARTI DI BURATTINAIO!

AVEVO INTENZIONE DI ANDARMENE VIA DURANTE IL BANCHETTO, LASCIANDO SOLO IL BURATTINO **INANIMATO**, PROPRIO COME DESIDERAVA LUI...
DIVERTENTE, NON TROVI?
A QUEL PUNTO, MI È VENUTA VOGLIA DI ARRIVARE FINO ALLA FINE DEL GIOCO, ASSECONDANDO I DESIDERI DELL'UOMO DEL QUALE NESSUNO AVEVA PIÙ BISOGNO...

NON VA BENE FARE COSE DEL GENERE...
MA PURTROPPO, PER COLPA TUA, IL MIO PIANO È ANDATO A ROTOLI...
...IN MODO CHE TUTTI I SUOI VASSALLI FOSSERO ARTEFICI DELLA LORO STESSA **ROVINA**...

VOLEVA SOLO CHE TUTTI GLI ALTRI LO RITENESSERO VERAMENTE INDISPENSABILE!
IO LO CAPISCO...
IL SIGNORE NON AVREBBE MAI PENSATO DI FARE UNA COSA TERRIBILE COME QUESTA...
NON AVREBBE MAI MESSO I SUOI SUDDITI IN DIFFICOLTÀ...
PER COLPA DI QUESTA CICATRICE, NESSUNO MI VORRÀ MAI IN SPOSA, NÈ TANTO MENO COME SERVA... IO SONO SOLO UN PESO PER MAMMA E PAPÀ...
QUANDO ERO BAMBINA, IL NOSTRO VILLAGGIO FU COINVOLTO IN UNA BATTAGLIA...
VORREI CHE MI CONSIDERASSERO INDISPENSABILE!
MA IO VORREI COMUNQUE RENDERMI UTILE...
...FARE IN MODO CHE SIANO FELICI!

PERCIÒ, PER QUEST'ANNO VI ESONERERÒ DAL PAGAMENTO DELLA FON-DIARIA!

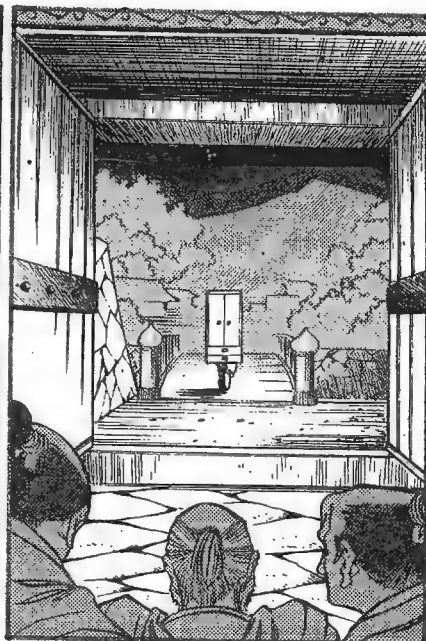
NEGLI ANNI DI BUON RACCOLTO RISCUOTERÒ IN ABBONDANZA! PREPARATEVI!

TI AVEVO CHIESTO DI METTERE IN MOSTRA LA TUA ARTE DI BURATTI-NAIO...
...MA NON HO DETTO DI ARRIVARE A QUESTO PUNTO!
DEVI RIN-GRAZIARMI... HO PLACATO L'ANIMA DEL SIGNORE AL VOSTRO POSTO...

IL POPOLO CONTINUERÀ A VOLER BENE AL LORO SIGNORE PER MOLTO TEMPO AN-CORA...
...COSÌ NON AVRETE ALCU-NA RIVOLTA...
È NATU-RALE, IDIO-TA!
QUANDO NE AVRETE BISOGNO DI NUOVO, CHIAMA-TEMI PURE! TORNE-RÒ A MANOVRA-RE IL VOSTRO SIGNORE!
ASPETTA! CHE FINE HA FATTO QUELLA RAGAZZINA?!

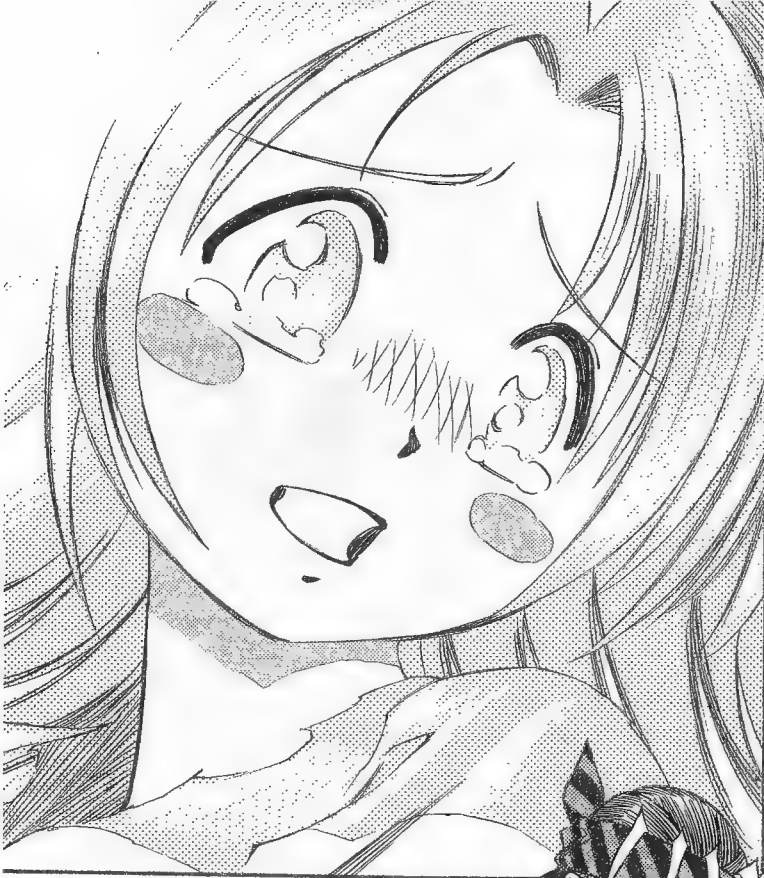
LA PORTERÒ CON ME COME COMPENSO PER IL MIO LAVORO...
QUESTO ERA IL NOSTRO PATTO...
IMBE-CILLE!
TI AVEVO DETTO CHE NON L'AVREI LASCIATA USCIRE VIVA DAL CASTEL-LO!

SPERO CHE TU SIA SODDISFATTA, ORA...

ECCO QUA...

HO DATO PROPRIO UN BELLO SPETTACOLO...
...E TUTTO SENZA RICEVERE ALCUNA RICOMPENSA...

TANTO, IO NON HO ALCUN POSTO DOVE ANDARE...
SE VUOI, LA TUA RICOMPENSA POTREI ESSERE IO...
PRENDIMI PURE, È GIUSTO!

LO CREDI DAVVERO?

È SOLO COLPA MIA! MI SONO LASCIATO SFUGGIRE DI BOCCA QUELLE ASSURDITÀ, E COSÌ LA MIA ADORATA OSATO È...
OH, CARO...

OSATO!
DOVE TI SEI CACCIATA?
OSATO!
TORNA A CASA!

GENZO - CONTINUA SU KAPPA MAGAZINE (PLUS) 86

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase

LA FAMIGLIA SAKAZAKI

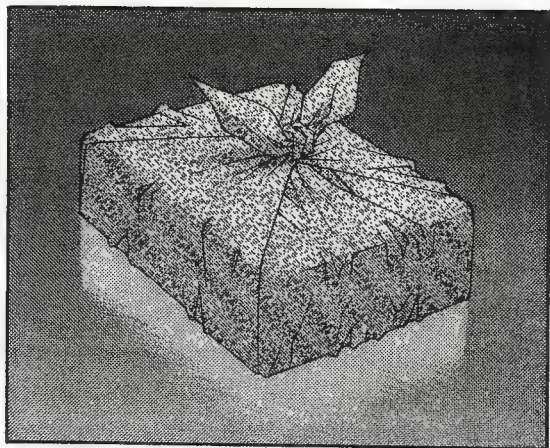
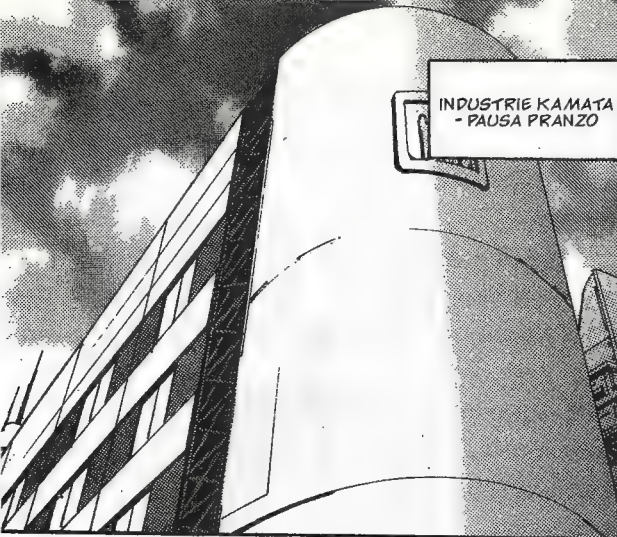
SECONDO IL CONTRATTO, SULLA PAGINA INIZIALE DOVREI ESSERCI SEMPRE IO!

O-HO, NIENTE MALE...

OH, CHE INVIDIA! E' IL PRANZO CHE LE HA PREPARATO LA SUA MOGLIETTINA, DIRETTORE? NONOSTANTE L'ETÀ, SEMBRATE ANCORA DUE INNAMORATINI!

EHI! SI PUÒ SAPERE QUANDO SEI ENTRATO?!

MA QUESTO È TUTTO CIBO PRECOTTO!

SONO AFFARI MIEI, VA BENE?!

SA, DIRETTORE... QUESTO MESE SONO A CORTO DI SOLDI...
HA DECISO DI SALTARE IL PRANZO FINO AL GIORNO DI PAGA!
NON SARAI MICA VENUTO A **SCROCCARMI IL PRANZO?**

SCROCCARE?! VIA, CAPO, CHE PAROLONI... V-VOLEVO SOLTANTO CHIEDERLE UN **ASSAGGINO...**
OH?
IL MIO PRANZO **NON** È L'ANGOLO DI DEGUSTAZIONE DEL SUPERMERCATO!

EHI, MISAKI! COSA STAI LEGGENDO?
L'OROSCOPO.

CASPITA! E LÌ C'È SCRITTO ANCHE QUANDO MORIRÀ IL DIRETTORE?
CERTO CHE NO! AL MASSIMO DÀ INDICAZIONI SU QUALCOSA CHE POTREBBE ACCADERE OGGI...

IL DIRETTORE NOMURA È DEL SAGITTARIO, QUINDI OGGI...
...ANDRÀ PEGGIO DI QUANTO CI SI POSSA ASPETTARE... DICE ANCHE DI FARE ATTENZIONE ALLA CADUTA DI OGGETTI DALL'ALTO...

OGGETTI...
...DALL'ALTO?

AAAAH!

AARGH!

MENSA AZIENDALE
SI PUÒ SAPERE COSA DIAVOLO SUCCEDE QUESTA VOLTA?!

ECCO LE INDUSTRIE KAMATA... HAI VISTO? SIAMO ARRIVATI CON **ESTREMA PRECISIONE!** IL RAZZO DA ME CREATO È DOTATO DI **PRESTAZIONI SUPERLATIVE!**

CI ABBIAMO MESSO SOLO **QUATTRO ORE** PER ARRIVARE QUI DA **MADRID!**

SÌ, MA L'ATTERRAGGIO È STATO UN **DISASTRO!**

TOSHIZO SAKAZAKI
(56 ANNI)

RAN SAKAZAKI
(54 ANNI)

TUTTO BENE?!
CIAO, CARA CHISATO!
HAI VISTO, TESORO?! È CHISATO!
AH... OH... S-SIGNORA SAKAZAKI...? È PROPRIO LEI...?
CI SIAMO INCONTRATE SOLO ALLE MIE NOZZE... **COME** POTEVO RICORDARMI DI LEI?!

CHE PIACERE RIVEDERTI DOPO TANTO TEMPO, PAPÀ!
UH?!
WHUMP
TOSHIYA?! MA CHE CI FACEVI LÌ SOTTO?!
AH, HO CAPITO! TI ERI NASCOSTO PER SPAVENTARMI, VERO?
MA CHE DICI?!

TU SEI IL PADRE DEL CAPOSEZIONE?
E COSÌ TU SEI SAYURI...
PROPRIO COSÌ! PIACERE!

DICE CHE SEI UN MANIACO, UN FETICISTA CHE ADORA I CONGEGNI MECCANICI, E CHE IL TUO CERVELLO FUNZIONA POCO PER VIA DI UNA CARENZA D'OSSIGENO. E POI DICE CHE SEI UN MOSTRO BARBUTO SEMI-UMANO E... E ANCHE UN PO' STRONZO, MI SEMBRA...

IL CAPOSEZIONE SAKAZAKI PARLA MOLTO SPESSO DI TE...

NON HAI ALCUN DIRITTO DI AVERE LA MIA CONSIDERAZIONE!
QUALE CONSIDERAZIONE?! TU HAI ABBANDONATO TUO FIGLIO E SEI ANDATO A SPASSARTELA IN GIRO PER IL MONDO!
TOSHIYA! È QUESTA LA CONSIDERAZIONE CHE HAI NEI CONFRONTI DI TUO PADRE?!

MI SEMBRA DI CAPIRE CHE LA SITUAZIONE SIA UN PO' COMPLICATA...
IN REALTÀ È CHE NON SAPEVO CHE FOSSERO COSÌ...
N-NON SONO POI COSÌ MALE...
ARITA... COSA TI HA PORTATO A ENTRARE A FAR PARTE DI UNA FAMIGLIA DEL GENERE...?

SECONDO QUANTO MI HA RACCONTATO TOSHIYA, UNA VOLTA I SUOI GENITORI LAVORAVANO ALL'ISTITUTO TECNOLOGICO HONMA DOVE CREAVANO I PRIMI ROBOT...
...MA PARE CHE SIANO STATI SEMPRE INCURANTI DELLA PROPRIA FAMIGLIA...
ADESSO BASTA, PAPÀ! CONSIDERI DAVVERO I TUOI ROBOT PIÙ IMPORTANTI DI ME?!
FIGLIOLO... NON SIAMO NOI A IMPORVI LE COSE, MA IL DESTINO...
POI UN GIORNO VINSERO UN MILIARDODIYEN ALLA LOTTERIA, COSÌ LASCIARONO IL LAVORO PER FARE IL GIRO DEL MONDO...
DA QUEL MOMENTO NON RIMISERO QUASI MAI PIÙ PIEDE IN GIAPPONE...
...E ALLA FINE TOSHIYA FU ALLEVATO DA UNO ZIO, FINO AL TERMINE DEGLI STUDI UNIVERSITARI...
AH, CHE TRISTEZZA... CON UN'INFANZIA COSÌ, È OVVIO CHE SIA CRESCIUTO MALE...
È LA CLASSICA VECCHIA STORIA DI ORFANI E ROBOT... LA VITA DI TOSHIYA SAKAZAKI È STATA UNA SPECIE DI SERIE ANIMATA TELE... EHM... VOLEVO DIRE... UNA SERIE DI ANIMATE SVENTURE...
TOSHIYA, OGGI SIAMO QUI PERCHÉ ABBIAMO PENSATO CHE FOSSE ORA DI RENDERTI PARTECIPE DELLA GRANDEZZA DI TUO PADRE...
ALLORA SEI PROPRIO IMPAZZITO DEL TUTTO!

SCIAFF

M-MAMMA...

TOSHIYA! COME OSI RIVOLGERTI IN QUESTO MODO A TUO PADRE?!
NON RICORDO DI AVERTI CRESCIUTO IN QUESTA MANIERA!

I-IO... NEANCH'IO...

...RICORDO DI ESSERE STATO CRESCIUTO DA TE!
OH?!

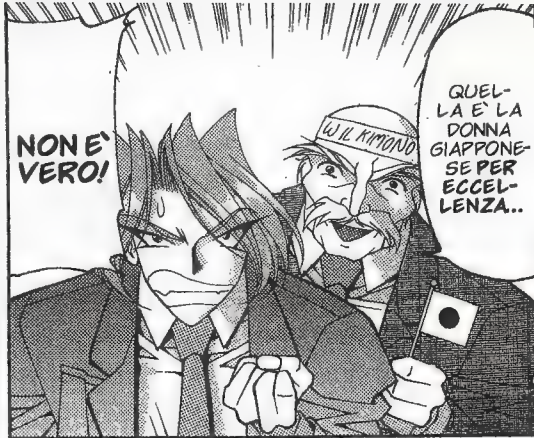
SCUSATE IL DISTURBO...
BAH, CHE ASSURDITÀ... IO ME NE TORNO A CASA A SCHIACCIARE UN PISOLO...
E IO CHE SPERAVO IN UNA BELLA SCENA D'AZIONE... PROPRIO IN UN LITIGIO TRA GENITORI E FIGLI MI DOVEVO TROVARE...
E CON CHE TONO DOVREI FARLO, SECONDO TE?! PREFERISCI SOTTOVOCE, LIRICO O IN VERSIONE RAP?!
SEI UN MOSTRO, TOSHIYA! NON CAPISCI L'AMORE DI TUA MADRE?
NON SI PARLA CON QUEL TONO ALLA MAMMA, TOSHIYA!

IO NON SONO UN TIPO COME TE, CAPACE DI MONTARSI LA TESTA PER AVER CREATO UN SOLO ROBOT DECENTE, UNICO PER QUANTO RIGUARDA IL GIAPPONE E BASTA... NATURALMENTE STO PARLANDO DI SAYURI!
FORTEZZA DELLE SCIENZE
GENOME
STARCOM X
NERV
SIDE 7
ISTITUTO DI RICERCA SULL'ENERGIA FOTOATOMICA
TRINITY CITY
BASE SAOTOME
CENTRO RICERCHE ASTRONOMICHE
TOSHIYA! IN QUESTI VENT'ANNI ABBIAMO PROSEGUITO NEI NOSTRI STUDI SUI ROBOT PRESSO VARI ISTITUTI DI RICERCA SPECIALIZZATI SITUATI IN OGNI PARTE DEL MONDO!

LA COSA SI STA FACENDO INTERESSANTE...
AH AH AH... CHE SEMPLICIOTTO... È CADUTO NELLA MIA PROVOCAZIONE...
COSA?! ALLORA PROVA A SCONFIGGERE SAYURI CON UNO DEI TUOI ROBOT, PAPÀ!

SHHUMP

AVANTI, È ORA DI ENTRARE IN SCENA!
VIENI FUORI, KOMACHI!

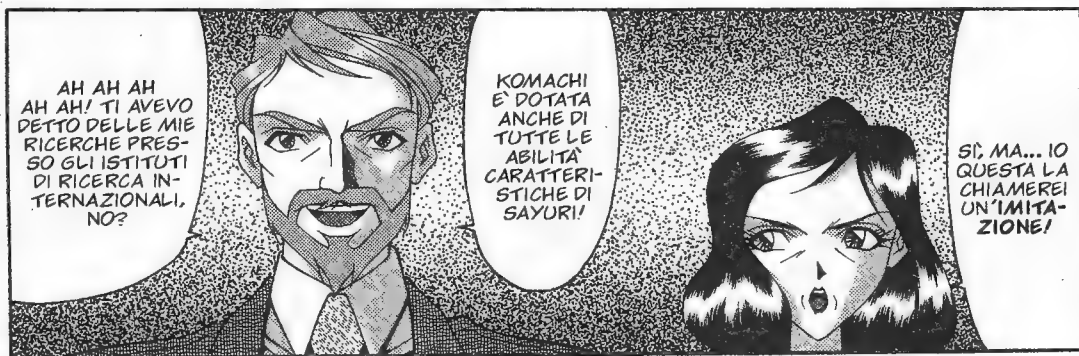
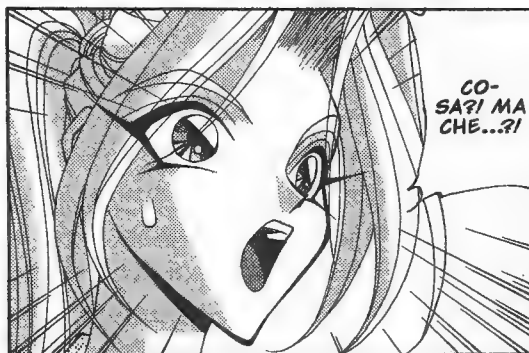
TAP
CI SIAMO... UN'ALTRA BELLA RAGAZZA...
MI CHIAMO KOMACHI, E SONO UN PO' MALDESTRA... VI PREGO DI FARE AMICIZIA CON ME!
PIACERE DI CONOSCERVI!
OHH... IL FASCINO DELLA TRADIZIONE GIAPPONESE...

COME SONO FELICE DI CONOSCERTI, FINALMENTE... SEI PROPRIO COME TI IMMAGINAVO... COM'ERI NEI MIEI SOGNI...

OH, SORELLINA... LO SAI CHE IO... IO... CHE IL MIO **CORPO**...

C-COSA VUOLE D-DIRE...?!

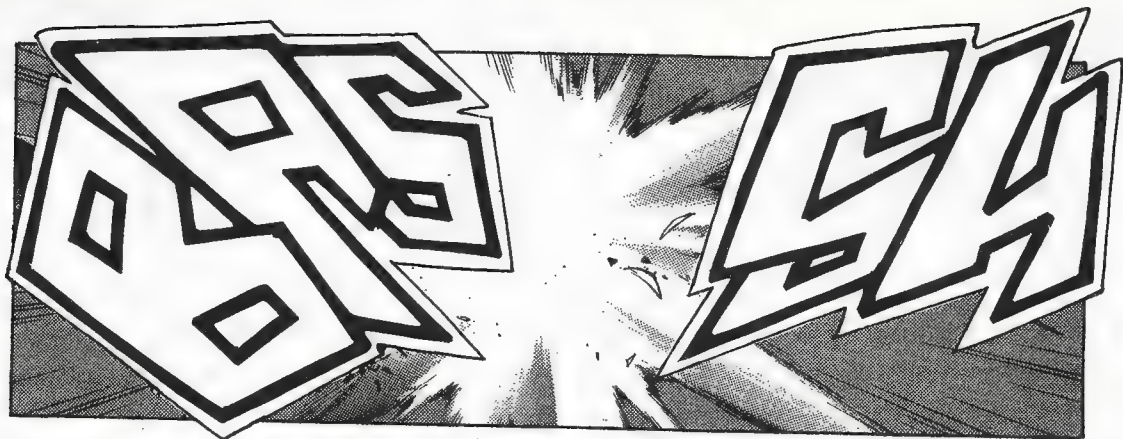
PARE CHE NE SIA ORGOGLIOSA
...LO SAI CHE IL MIO CORPO È RICOPERTO DI UNA **SOSTANZA ANTIBATTERICA?**
MANTIENE LONTANE ANCHE MOSCHE E ZANZARE!
AH... S-SÌ?
KOMACHI, MOSTRA LA TUA FORZA ALLA **COSIDDETTA** MIGLIORE DEL MONDO...
SÌ, PADRE!
SORELLINA SAYURI, TI PREGO DI ACCETTARE LA MIA SFIDA!
C-COSA?! U-UN MOMENTO...
SE MI È CONCESSO, **PLASMA JET CUTTER!**
WHHHMM
GLIDING!

AH!

SKK RRROOO

SCUSATE IL DISTURBO... ACTIVE LASER!

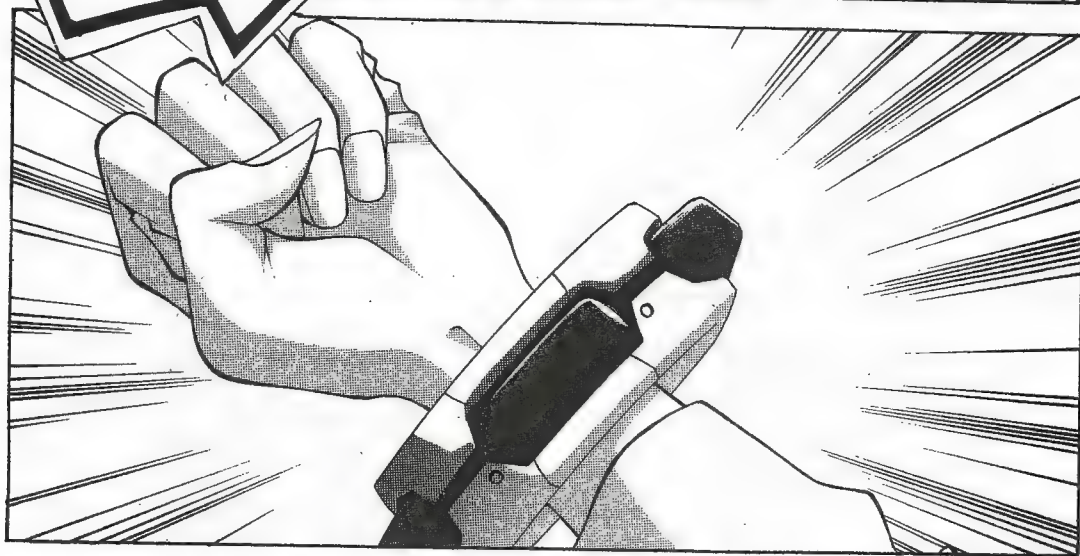
AH!

PREGO, ECCO A TE...

PRO-GRESSIVE CUTTER!

QUELL'ARMA È DI **KAORI**... HAI **COPIATO DA TUTTI** E HAI ASSEMBLATO ARMI E ABILITÀ IN UN UNICO CORPO!
SEI SOLO UN VIGLIACCO PRIVO D'INVENTIVA, PAPÀ!

LE TECNOLOGIE ALTRUI SONO **ANCHE LE MIE!** PER LA SCIENZA NON ESISTE ALCUN CONFINE! **AH AH AH AH AH!**
SÌ, HA RAGIONE LUI... IN ALTRE PAROLE NON RIESCI A CREARE NULLA DI ORIGINALE...
...

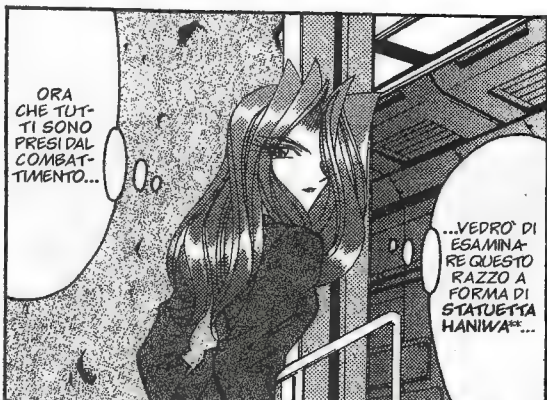
TI STAI COMPORTANDO COME UNO DI QUEGLI **ODIOSI INDIVIDUI** CHE CERCANO SEMPRE DI **SCROCCARE UN PRANZO** AI COLLEGHI DI LAVORO!
ADESSO HO CAPITO DA CHI HAI PRESO!

SORELLINA... IO DESIDERO VEDERE LE STRAORDINARIE CAPACITÀ CHE TI RENDONO LA MIGLIORE DEL MONDO IN ASSOLUTO...
ALMENO COSÌ CAPIRÒ COME POTERMI MIGLIORARE, AVENDO TE COME **ESEMPIO...**
NON DEVI **TRATTARMI CON RIGUARDO!** COMBATTI USANDO **TUTTE** LE TUE FORZE, PER FAVORE!

M-MA IO **NON** LA STO TRATTANDO CON RIGUARDO!
COSA FACCIO, ORA...?
RICOMINCIAMO!
SE POSSO... KNUCKLE SHOT!
WHD

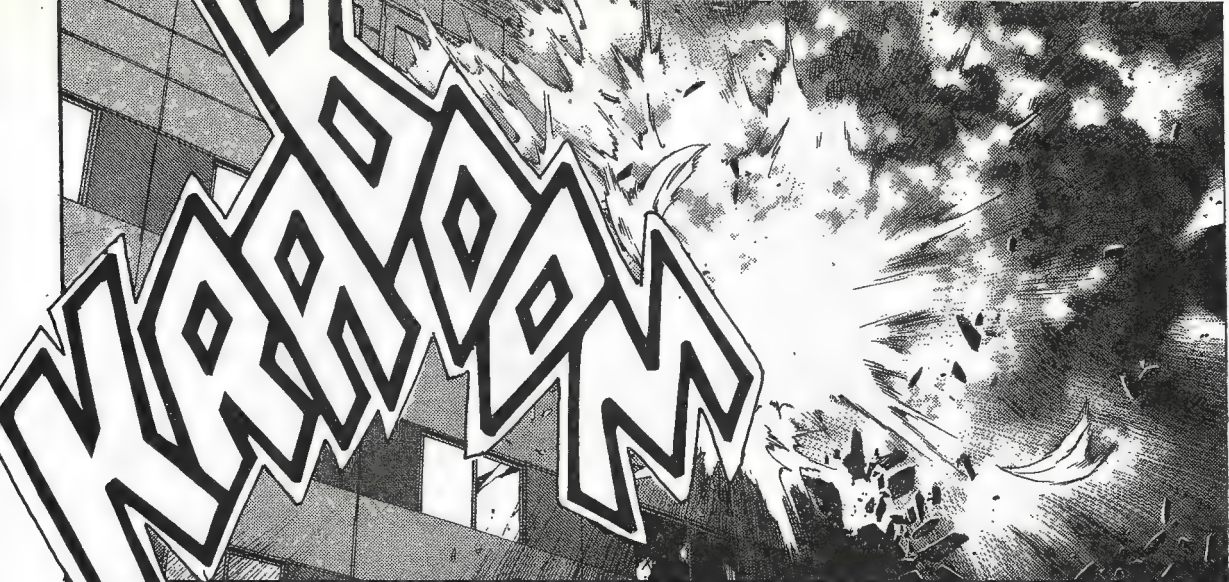
CHE GUAIO! SAYURI STA PER ESSERE SOPRAFFATTA!
SÌ, MA KOMACHI È AFFASCINANTE ANCHE QUANDO COMBATTE!
WHUM
THOD

SAYURI, PRENDI QUESTO!
WHASSH

CLANK

COS'È QUESTO ...?

* L'ABBIAMO VISTA IN AZIONE QUALCHE MESE FA, ED ERA DEMENZIALE... KB
** PUPAZZI DI ARGILLA RITROVATI ALL'INTERNO DI ANTICHE TOMBE IN GIAPPONE... RICORDATE I MOSTRI HANIWA DI JEEG ROBOT? KB

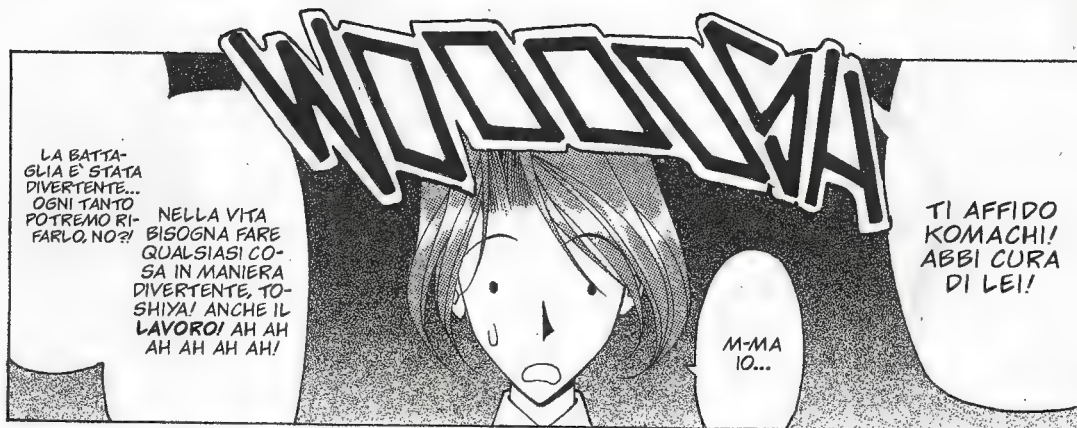
* ANCHE QUESTA È UN'ARMA DI KAORI, ED È POTENTISSIMA! KB

THOOM
OH!

KAAAOM
KO-MACHI!
KOMA-CHI!
RRRUMBLE
PRO-PRIO COME IMMAGINA-VO... SEI FANTASTI-CA, SOREL-LINA SA-YURI!
IO NON SONO ANCORA ALLA TUA ALTEZZA!
QUANDO TI METTI IN TESTA QUAL-COSA, NON C'È MODO DI FARTI CAM-BIARE IDEA, CARO...
PRIMA DI PARTIRE, VOLEVAMO SEMPLICE-MENTE DARE UN'OCCHIATA ALLA TUA SAYURI, FI-GLIOLO...
BE', SAPETE COM'È... È ORA DI ANDARE, SI È FATTO TARDI... SIAMO DI PAS-SAGGIO PER UN UN TOUR SPA-ZIALE DURANTE IL QUALE CON-DURREMO UL-TERIORI RICER-CHE SUI RO-BOT...
ECCO PERCHÈ SONO CADU-TI GIÙ CON IL RAZZO...

BE', DETTO CIO', D'ORA IN POI DOVRO' CHIEDERVI AIUTO NEL VERO SENSO DELLA PAROLA!

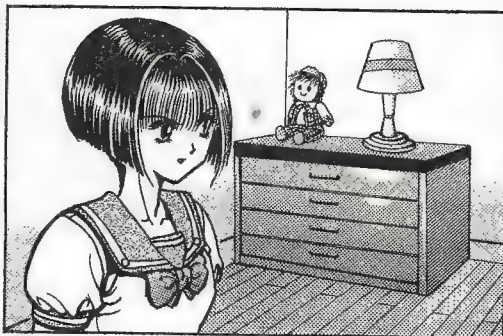
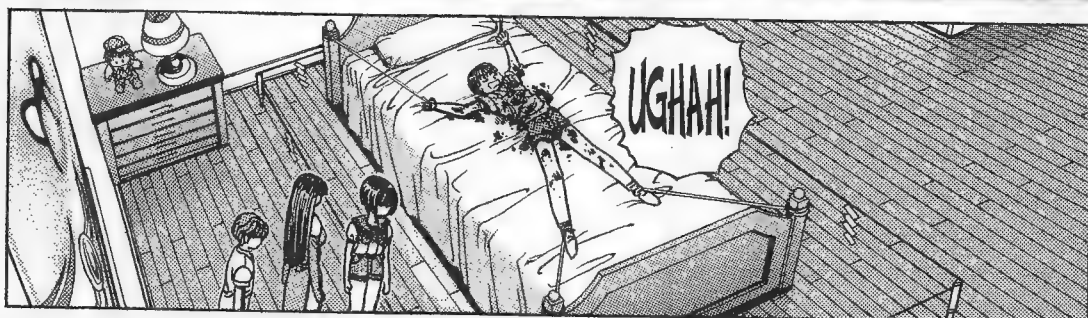
PRENDETEVI CURA DI ME, VI PREGO!

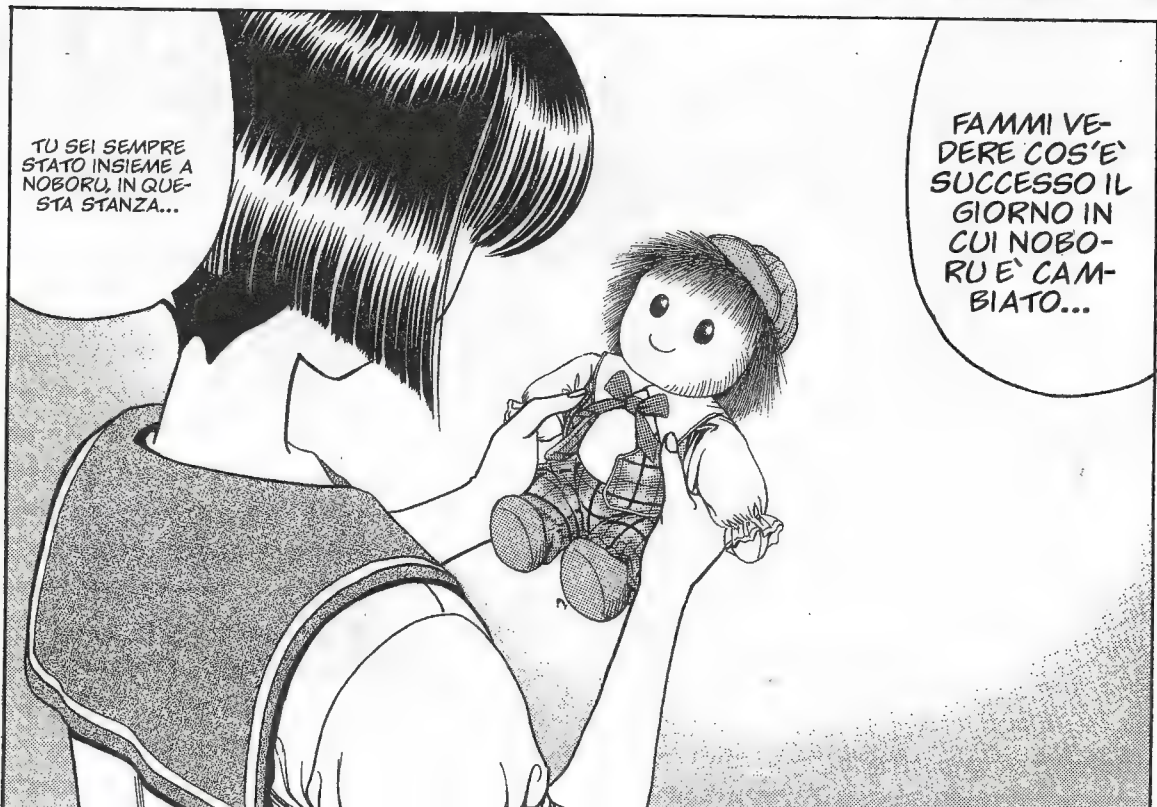
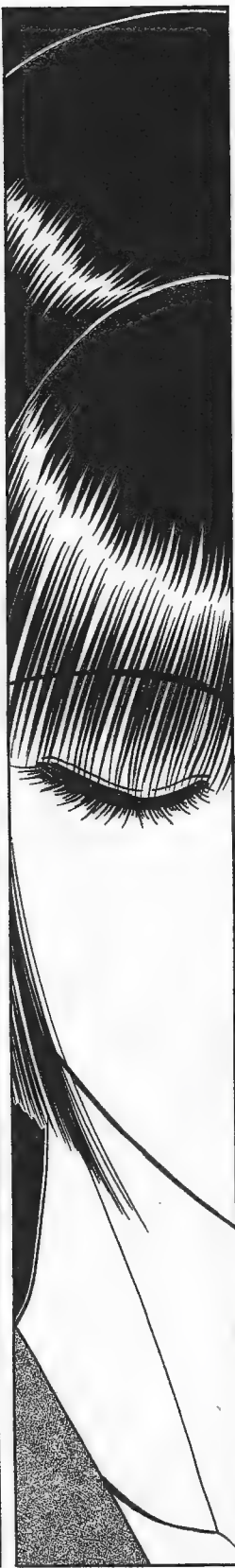
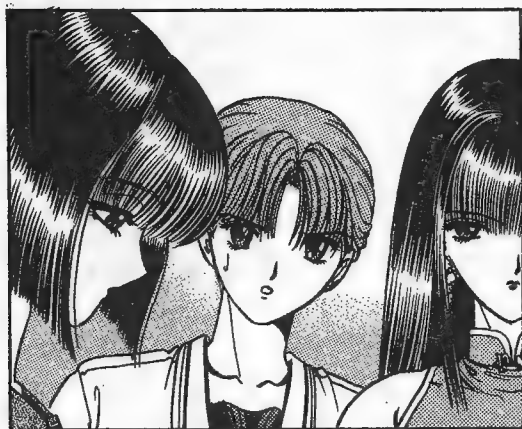
E MISATO... CHE FINE HA FATTO?! **OH, CAVOLI!**

NEL CONTRATTO NON ERA PREVISTO UN VIAGGIO SPAZIALE... SIGH!

CALMBREAKER - CONTINUA

OPERERÒ LA RETROCOGNIZIONE...

OFFICE REI di Sanae Miyau & Hideki Nonomura

UNO SGUARDO AL PASSATO

TU SEI SEMPRE STATO INSIEME A NOBORU, IN QUESTA STANZA...

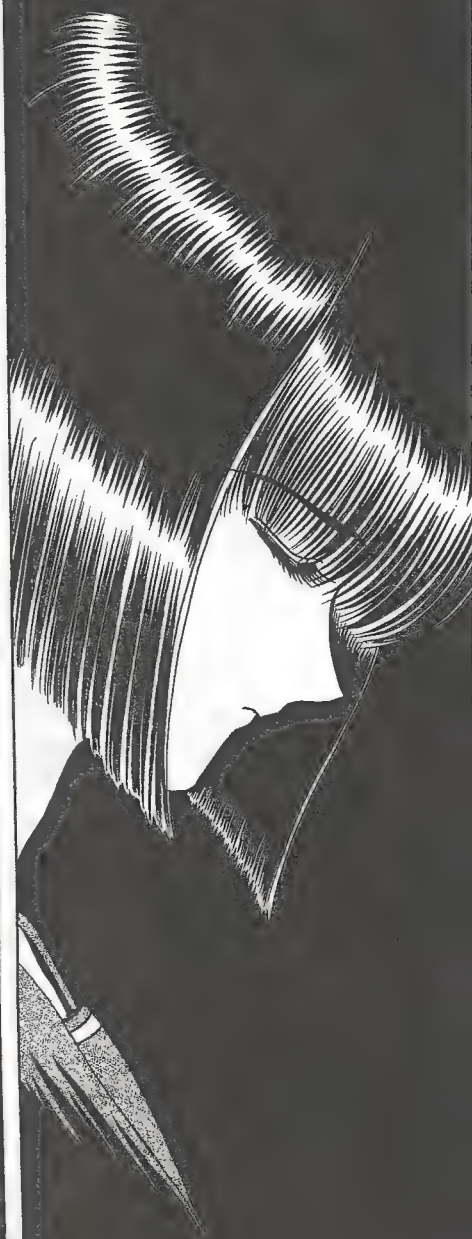
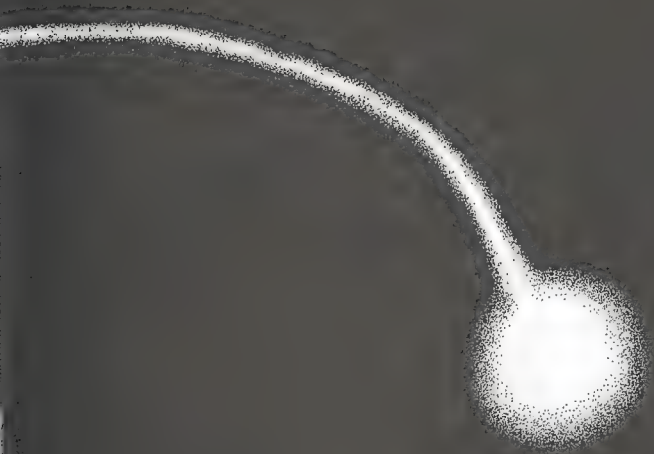
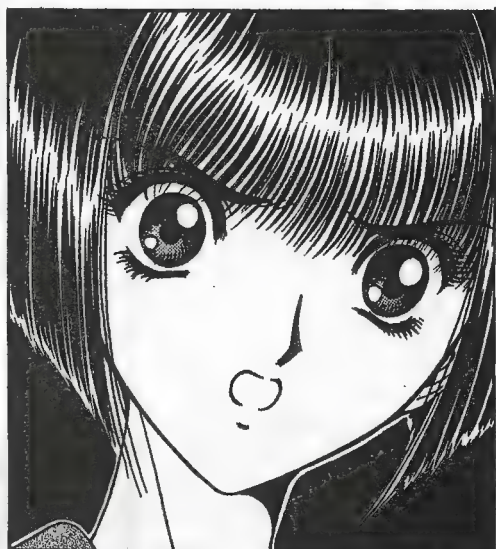
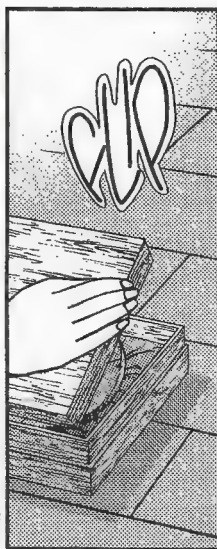
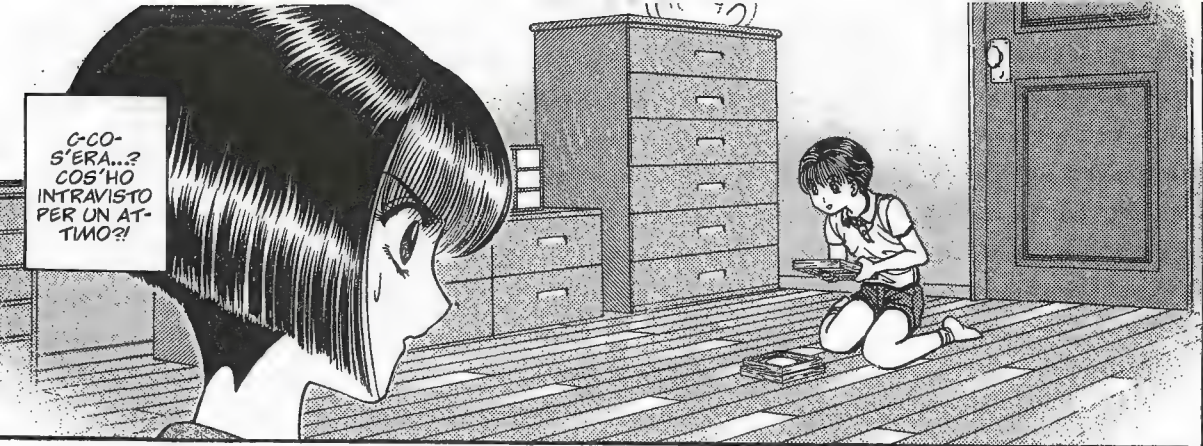
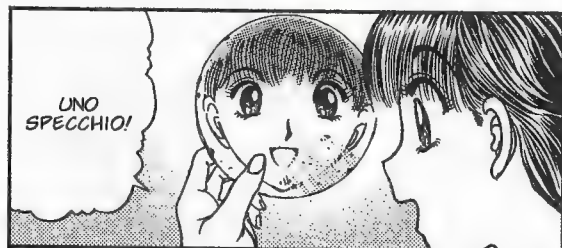
FAMMI VEDERE COS'E' SUCCESSO IL GIORNO IN CUI NOBORU E' CAMBIATO...

NON SENTO PIU' LA PRESENZA DELLA MIA SORELLINA... ANCHE LO SGUARDO DI YUTA NON MI SFIORA PIU'...

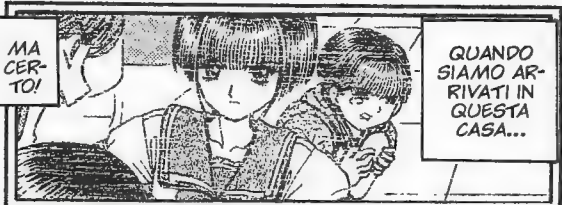
TUTTO CIO' CHE ESISTE INTORNO A ME SI STA ALLONTANANDO...

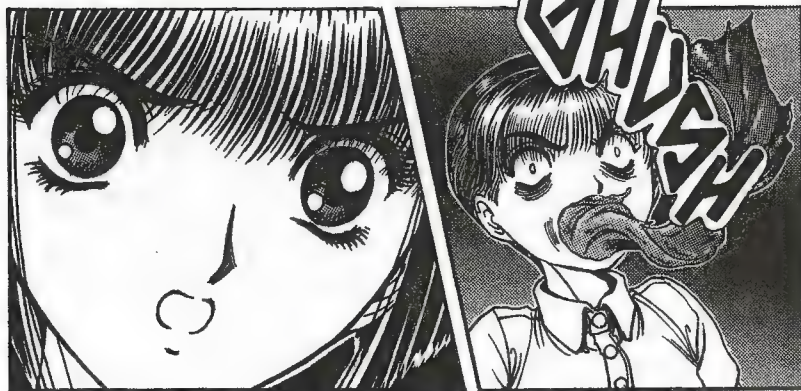
NOBORU! E` L'ORA DEL-LA MERENDA! VIENI GIU'!
STO CADENDO NEL MARE DEI RICORDI IMPRESSI IN QUE-STO PUPAZZO...

STO CADENDO NEL MARE DEI RICORDI IMPRESSI IN QUE-STO PUPAZZO...

NOBORU! E` L'ORA DEL-LA MERENDA! VIENI GIU'!

ECCOMI, MAMMA!

C-CO-S'ERA...? COS'HO INTRAVISTO PER UN AT-TIMO?!

UNO SPECCHIO!

UNO SPEC-CHIO...
...MI SEM-BRA DI AVER-LO GIÀ VISTO DA QUALCHE ALTRA PAR-TE... È MOLTO PARTICOLARE...

MA CER-TO!
QUANDO SIAMO AR-RIVATI IN QUESTA CASA...

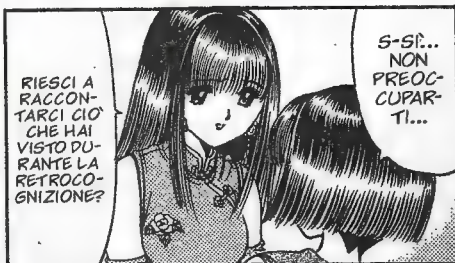
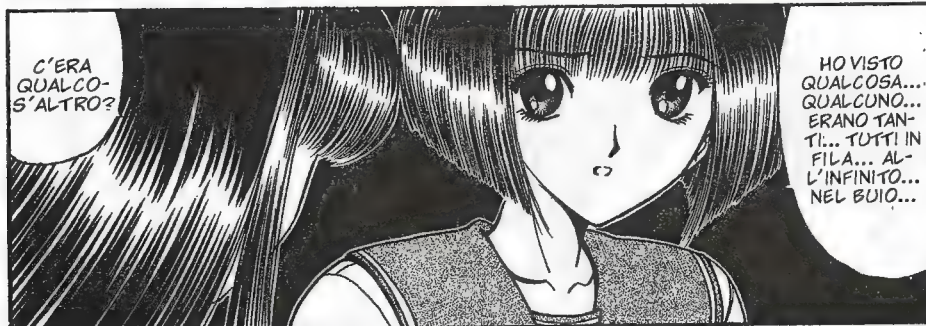
...NOBORU LO TENEVA IN MANO!

NOBORU!

GAAAH

CHI E` DOTATO DI POTERI ESP CONSUMA UNA GRANDISSIMA QUANTITÀ D'ENERGIA PSICOFISICA PER ATTIVARLI...

LA RETROCOGNIZIONE, SOPRATTUTTO, E` UN POTERE CHE COMPORTA UN ALTISSIMO RISCHIO...

...PERCHE` I DANNI SUBITI DURANTE LA VISIONE POTREBBERO RIFLETTERSI NELLA REALTÀ SUL SUO CORPO!

PER CUI, SE EMIRU ASSISTESSE A QUALCHE INCIDENTE, O A UN OMICIDIO...
INSOMMA, MI CAPISCI, VERO?
EMIRU! COME TI SENTI?
SORELLINA...
S-SÌ... NON PREOCCUPARTI...
RIESCI A RACCONTARCI CIO' CHE HAI VISTO DURANTE LA RETROCOGNIZIONE?
UNO SPECCHIO?
U-UNO SPECCHIO...
BISOGNA TROVARE QUELLO SPECCHIO!
ALLORA QUELLA E' LA FONTE DELLA SUA POSSESSIONE...
...DI NOBORU, VERO?
QUALCOSA DI NERO... SI E' IMPOSSESSATO DI...
UN PICCOLO SPECCHIO... CHE SEMBRA ANTICO...
HO VISTO QUALCOSA... QUALCUNO... ERANO TANTI!... TUTTI! IN FILA... ALL'INFINITO... NEL BUIO...
C'ERA QUALCOS'ALTRO?
MMM...
HO CAPITO...

GHAAAAH!

MIREI?!

SORELLINA!

TAP TAP

SE ESISTE VERAMENTE...

...E' MOLTO PROBABILE CHE NOBORU LO ABBIA CON SE'...

GHAR!

TAP

GHAAH!

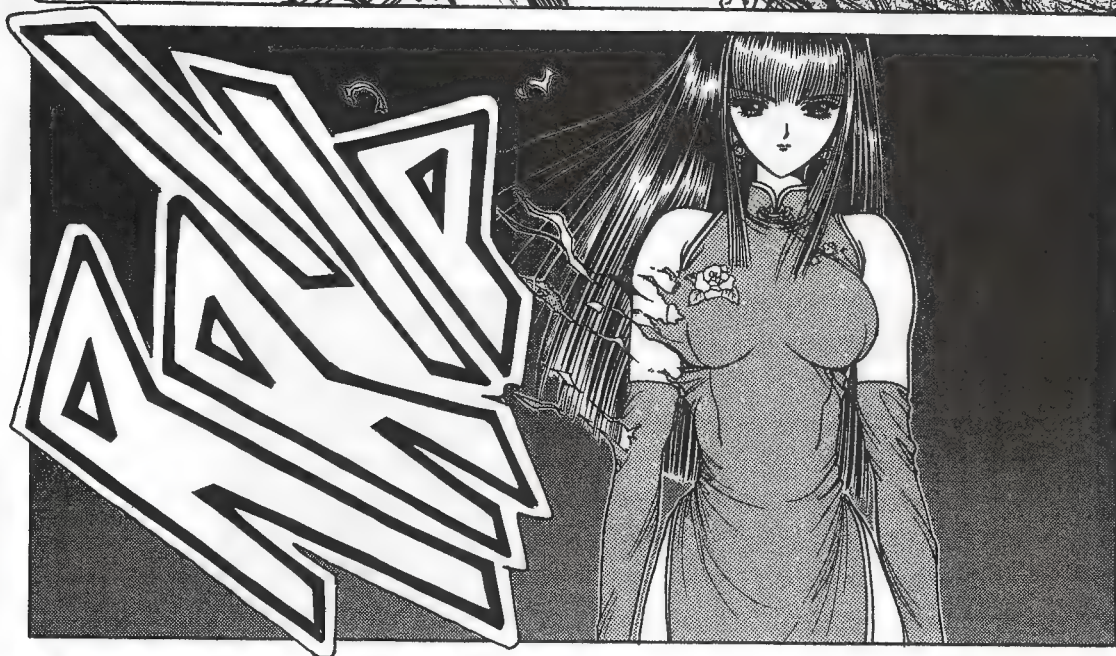
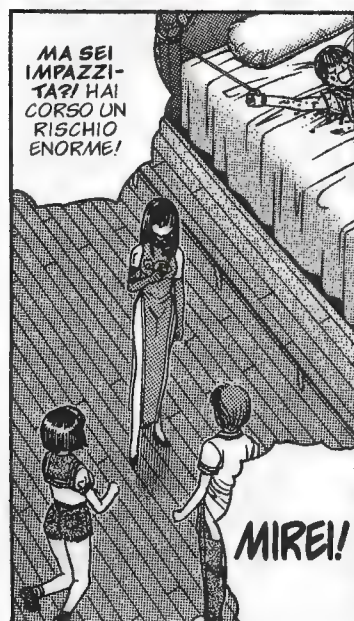
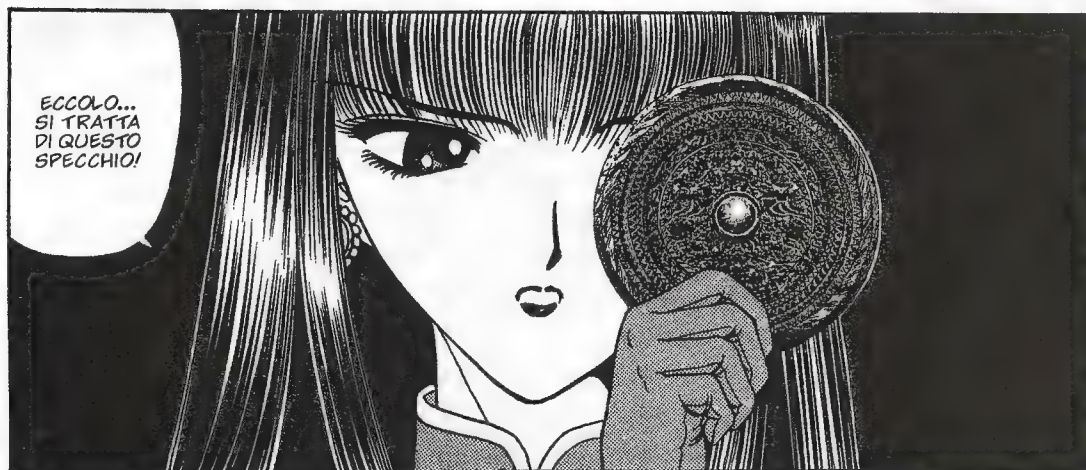
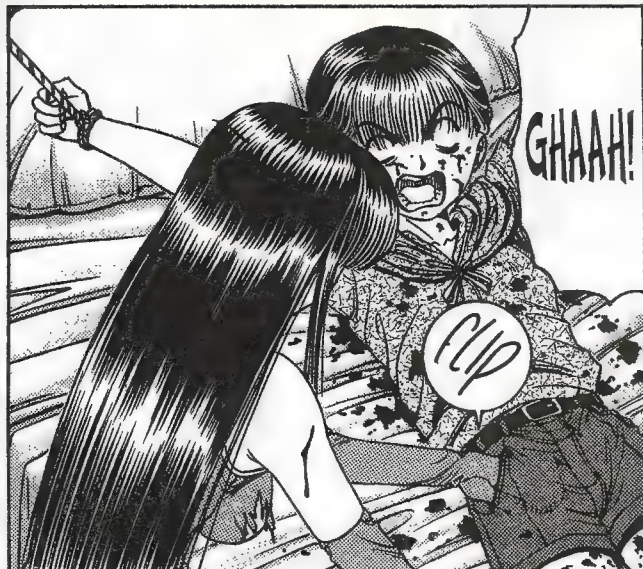
SORELLINA! ESCI DALLA BARRIERA CONTENITIVA!
MIREI!

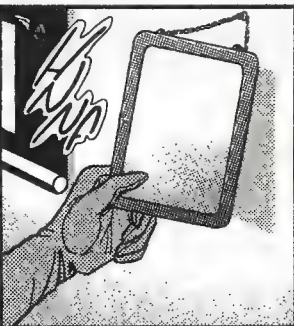
GHAAH!
CLIP

ECCOLO... SI TRATTA DI QUESTO SPECCHIO!

MA SEI IMPAZZITA?! HAI CORSO UN RISCHIO ENORME!
MIREI!

GUARDATE!
PROPRIO COME IMMAGINAVO!

DA QUALCHE PARTE, IN QUESTA STANZA, DOVREBBE TROVARSI UNO SPECCHIO IDENTICO A QUESTO...
QUESTO PERCHÈ...

...LO SPIRITO CHE SI È IMPOSSESSATO DI NOBORU...
...ERA STATO RINCHIUSO GRAZIE AL SIGILLO GENERATO DA DUE SPECCHI!
IL SIGILLO DI DUE SPECCHI?!
SÌ... È UN SISTEMA CHE CONSISTE NEL RINCHIUDERE GLI SPIRITI MALIGNI FRA DUE SPECCHI GEMELLI...
SI TRATTA DI UN METODO CON CUI PORRE UN SIGILLO, USANDONE UNO COME CONTENITORE E L'ALTRO COME COPERCHIO...
EMIRU HA DETTO DI AVER VISTO QUALCUNO IN FILA, ALL'INFINITO...
QUESTA TESTIMONIANZA NE È LA PROVA DECISIVA!
DIMMI, YUTA... TI SEI MAI SPECCHIATO TENENDO ALLE TUE SPALLE UN SECONDO SPECCHIO?
AVRAI SICURAMENTE VISTO UNA LUNGA FILA DI YUTA PROPAGARSI ALL'INFINITO, NON È VERO?
SONO SICURA CHE EMIRU ABBIA VISTO LO SPIRITO RIFLESSO SUI DUE SPECCHI CHE FORMANO IL CONTENITORE E IL COPERCHIO!
PER SCACCIARE VIA LO SPIRITO DA NOBORU E RINCHIUDERLO...
...È NECESSARIO TROVARE LO SPECCHIO GEMELLO CHE SERVIVA A IMPRIGIONARLO!

NON E` POSSIBILE USARE QUALCHE ALTRO SPECCHIO AL SUO POSTO?
NON E` POSSIBILE ALCUN TIPO DI SOSTITUZIONE!
MENTRE NOI CERCHIAMO, NOBORU SOFFRE... E NON SO QUANTO REGGERÀ ANCORA!
SE FOSSE POSSIBILE, PREFERIREI USARE QUALCOS'ALTRO...
KRASH
GUARDATE QUI!
QUELLO USATO PER SIGILLARE LO SPIRITO...
...NON E` UN SEMPLICE SPECCHIO!
SI TRATTA DI UN ARTEFATTO CREATO APPOSITAMENTE TRAMITE UNA SERIE DI RITUALI E INCANTESIMI...

AVANTI, NON C'È PIÙ TEMPO DA PERDE-RE!
CERCHIAMO LO SPECCHIO GEMELLO!

RUSTLE RUSTLE

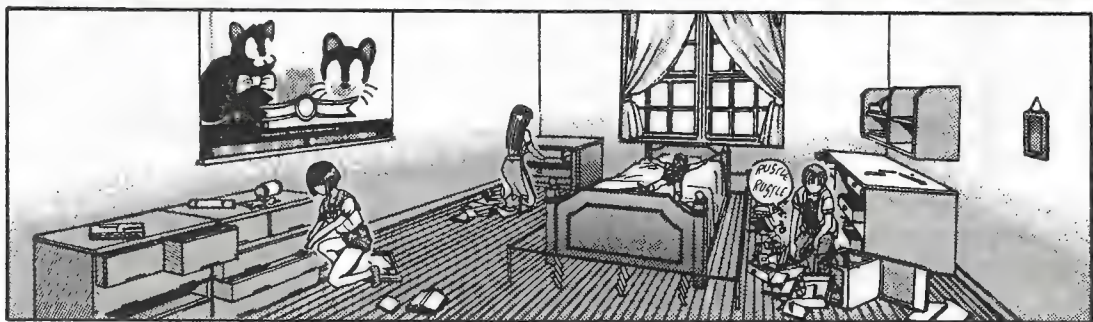
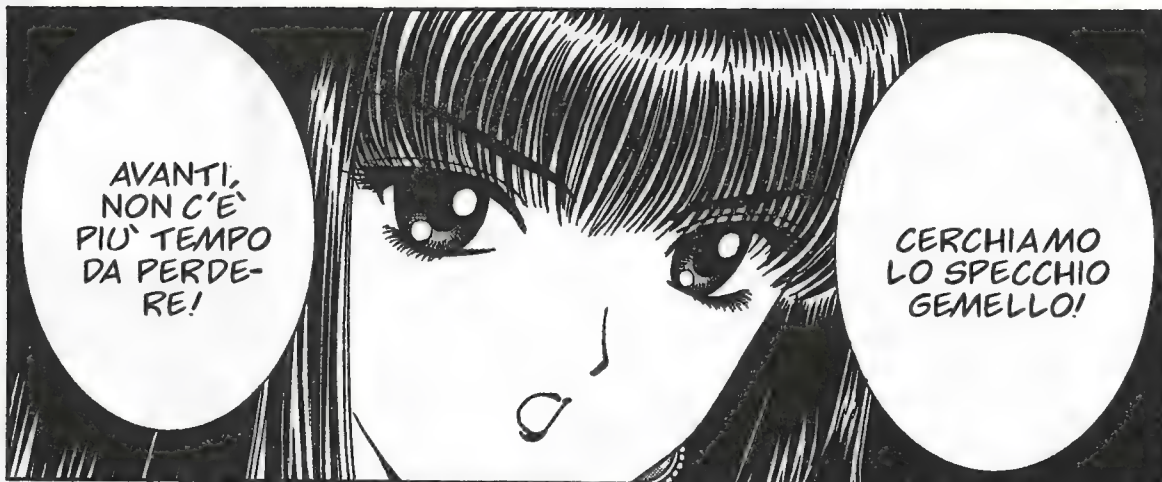
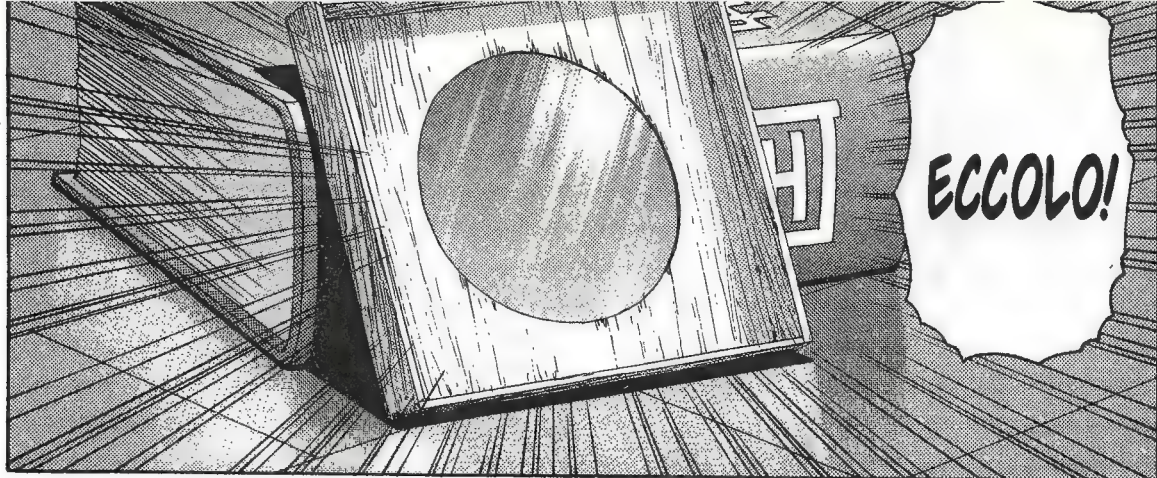
STA SOR-GENDO IL SOLE...
MALEDIZIO-NE... DOVE DIAVOLO SI TROVERÀ?
RUST RUST

NOBO-RU...
HANF HANF

UNA SCATOLA DI LEGNO!

...MA QUI LO SPECCHIO NON C'E'!

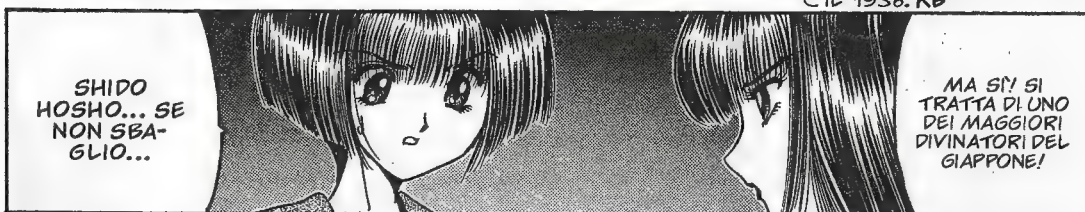
AH! QUEL RIFLESSO...

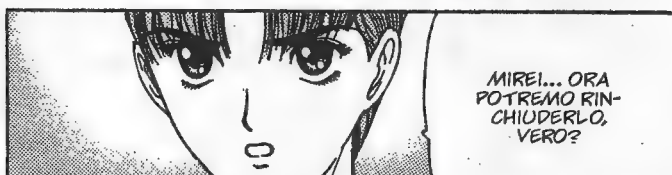
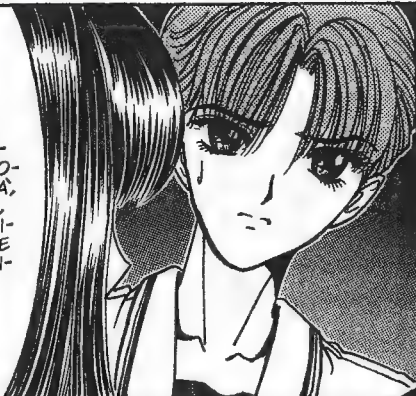
RIFLESSO?
NON SARA' MICA...?!

ECCOLO!

SORELLINA, L'HO TROVATO!
SOTTO IL COPERCHIO DELLA SCATOLA C'È UNO SPECCHIO!

E C'È ANCHE UNA NOTA SCRITTA SUL LEGNO...

Rinchiuso l'undici luglio dell'undicesimo anno dell'era Showa.
Shido Hosho

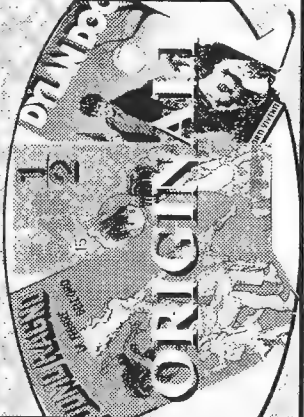
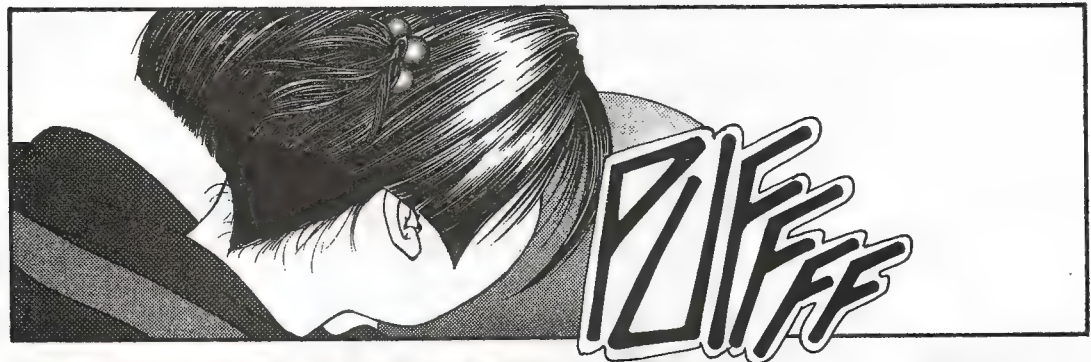
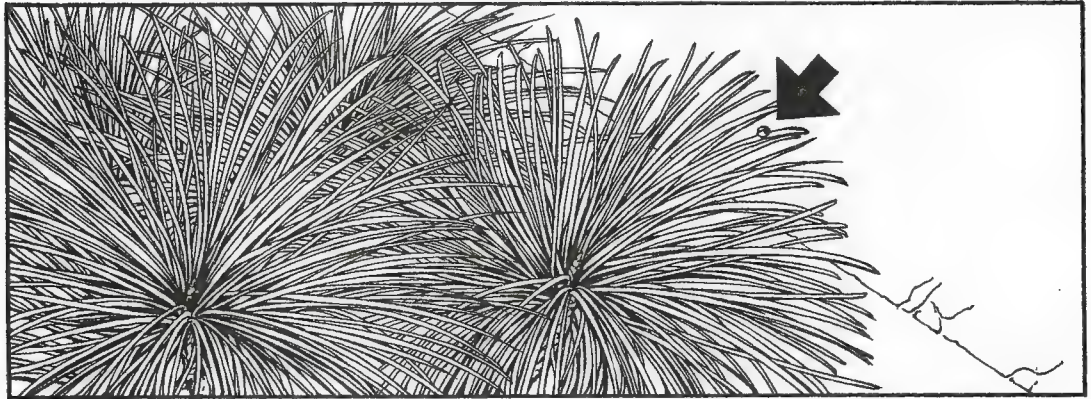
= IL 1936. KB

SHIDO HOSHO... SE NON SBAGLIO...
MA SÌ! SI TRATTA DI UNO DEI MAGGIORI DIVINATORI DEL GIAPPONE!

NE SONO SICURISSIMA!
LO SPECCHIO CHE ABBIAMO TROVATO È PROPRIO QUELLO CHE CERCAVAMO!

MIREI... ORA POTREMO RINCHIUDERLO, VERO?

SÌ, MA NON DOVREMO MAI DISTRARCI FINCHÉ NON AVREMO FINITO DI METTERGLI TUTTI I SIGILLI...

OFFICE REI - CONTINUA

IL NOME, PLEASE!

IL NOME, PLEASE!
SIGH!
SOB!
SNIFF!

SIGH!
SOB!
SNIFF!

IL NOME, PLEASE!

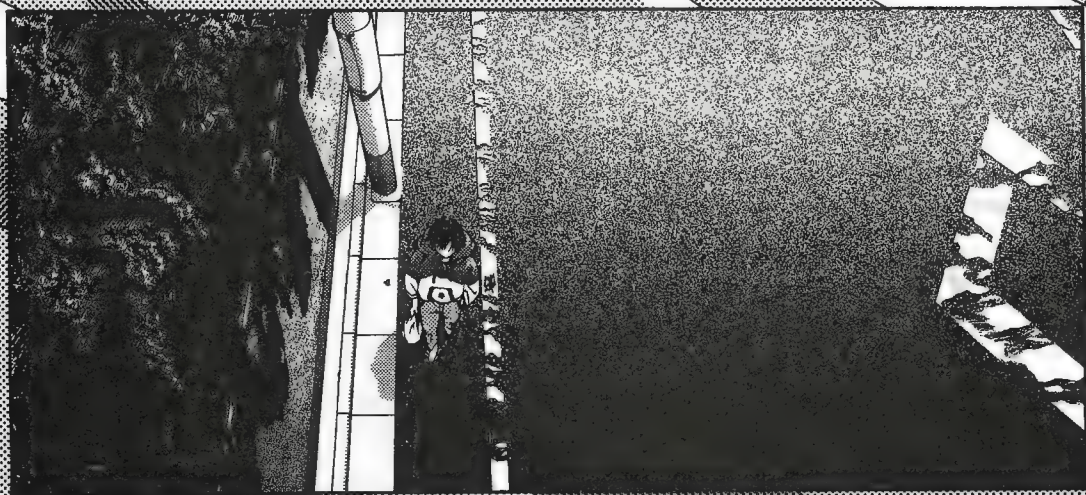
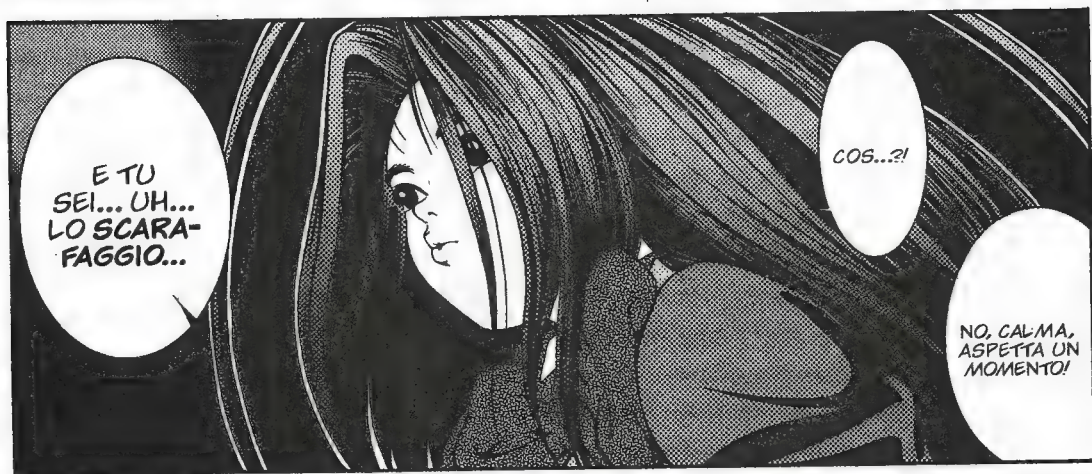
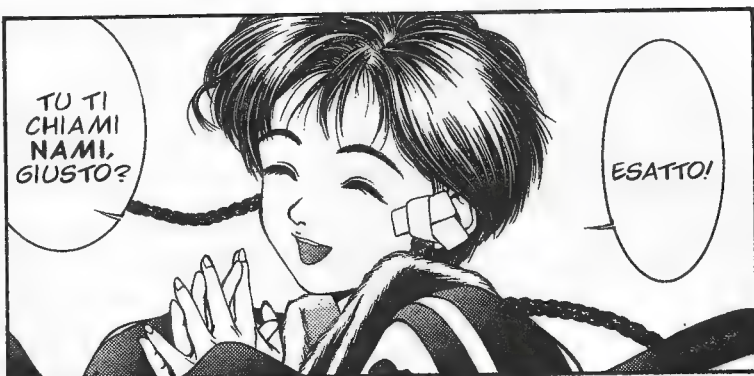
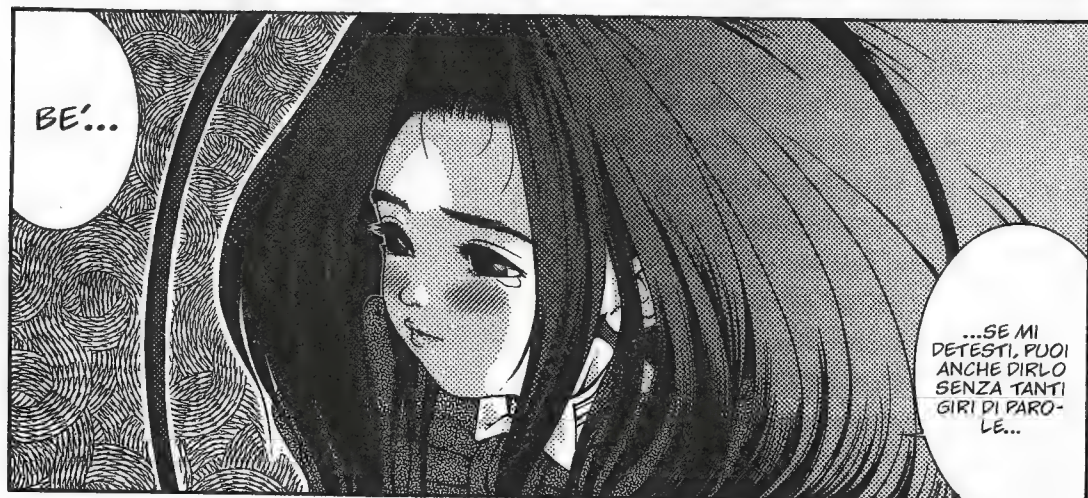
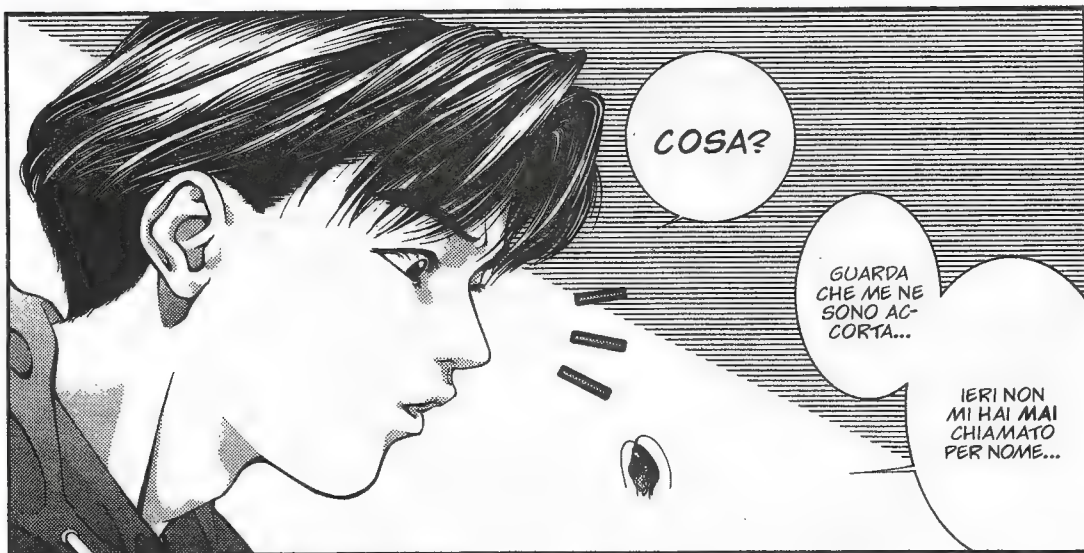
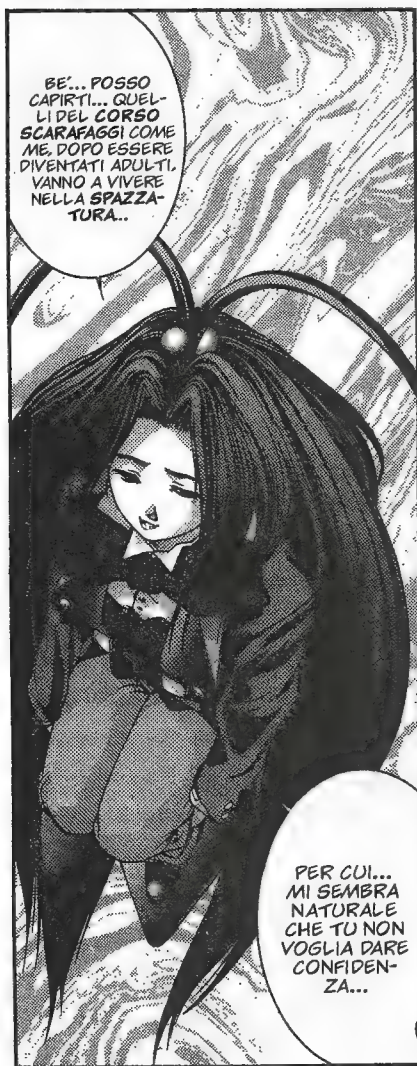
CHIAMAMI COME SI DEVE, OKAY?!
EHI, TU, SENTI UN PO'!
UH...

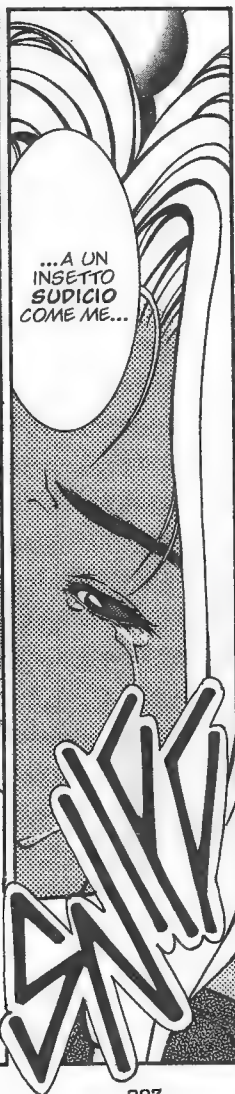
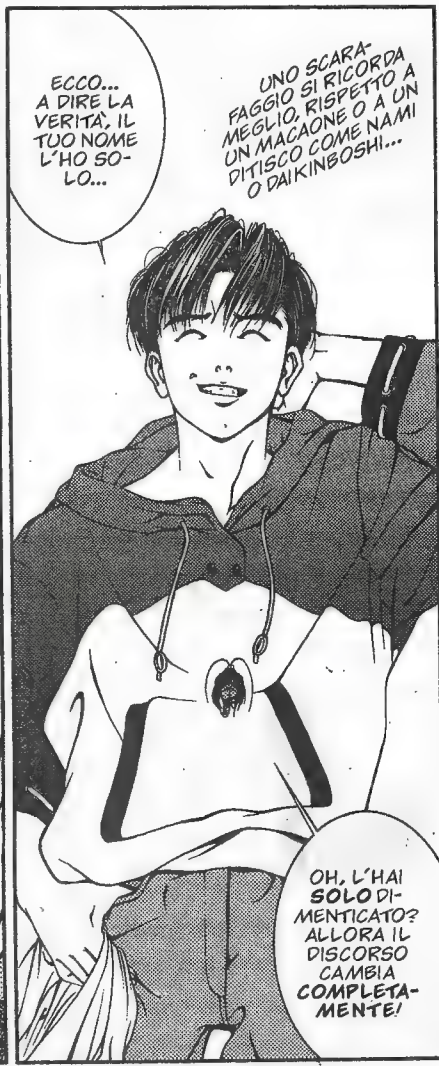
DUN-
QUE...

TU TI
CHIAMI
NAMI,
GIUSTO?
ESATTO!

...TU SEI
DAIKIN-
BOSHI...
MH!

E TU
SEI... UH...
LO SCARA-
FAGGIO...
COS...?!
NO, CALMA,
ASPETTA UN
MOMENTO!

...DETTO
ANCHE...
PUFFFF

...GORGO-
GLIONE!
PUFFFF
MA CHE DICI?! GORGOGLIONE È IL NOME COMUNE DI UN ALTRO INSETTO, L'AFIDE!
PUFFFF
NON È VERO! IN ALCUNE ZONE CHIAMANO ANCHE COSÌ QUELLI DELLA TUA SPECIE!

BE'... POSSO CAPIRTI... QUELLI DEL CORSO SCARAFAGGI COME ME, DOPO ESSERE DIVENTATI ADULTI, VANNO A VIVERE NELLA SPAZZATURA..

PER CUI... MI SEMBRA NATURALE CHE TU NON VOGLIA DARE CONFIDENZA...

...A UN INSETTO SUDICIO COME ME...

ECCO... A DIRE LA VERITÀ, IL TUO NOME L'HO SOLO...

UNO SCARAFAGGIO SI RICORDA MEGLIO, RISPETTO A UN MACAONE O A UN DITISCO COME NAMI O DAIKINBOSHI...

OH, L'HAI SOLO DIMENTICATO? ALLORA IL DISCORSO CAMBIA COMPLETAMENTE!

PER PUNIZIONE, VERRÒ A DARTI UNA LEZIONE INSIEME AI MIEI 3.419.696 PARENTI!
QUESTA È UN'OFFESA NON SOLO PER GLI SCARAFAGGI, MA PER TUTTI GLI INSETTI!

FROSH FROSH
STANOTTE, IN CAMERA TUA, SENTIRAI IL LORO FRENETICO SCALPICCIO NEL BUIO PIÙ COMPLETO!
FRO
FROSH FROSH

EHEH
POI, NON APPENA INIZIERÀ A FILTRARE LA LUCE, VEDRAI QUALCOSA DI STRANO BRULICARE NELLA PENOMBRA...
BLINK
ARGH

A QUESTO PUNTO TEMO CHE NON MI PERDONEREBBE MAI, NEMMENO SE LE CHIEDESSI SCUSA...
SEKUTO KOIKE

...COME SI CHIAMA... MA COME?
NON HO ALTRA SCELTA CHE CERCARE DI RICORDARMI DA SOLO...

ASCOLTA, SEKUTO... LEI STAVA SOLO SCHERZANDO! E' MEGLIO NON FARCI...
NAMI! CHE FAI?

SEKUTO L'HA PRESA SUL SERIO!
SPERIAMO BENE!

OH!
...CASO...

SE RIUSCIRÒ A RICORDARMELO ENTRO OGGI, POTRÒ EVITARE DI...
EHI, VENITE UN PO' QUA!
UH?
FROSH
FROSH

EHI, NANA!
NANA!

...DAIKIN-
BOSHI!

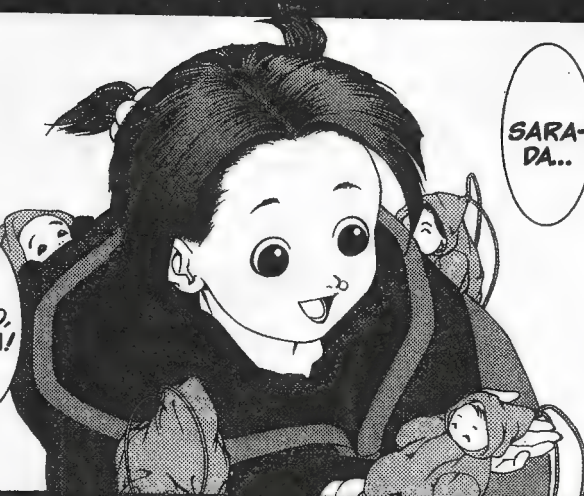
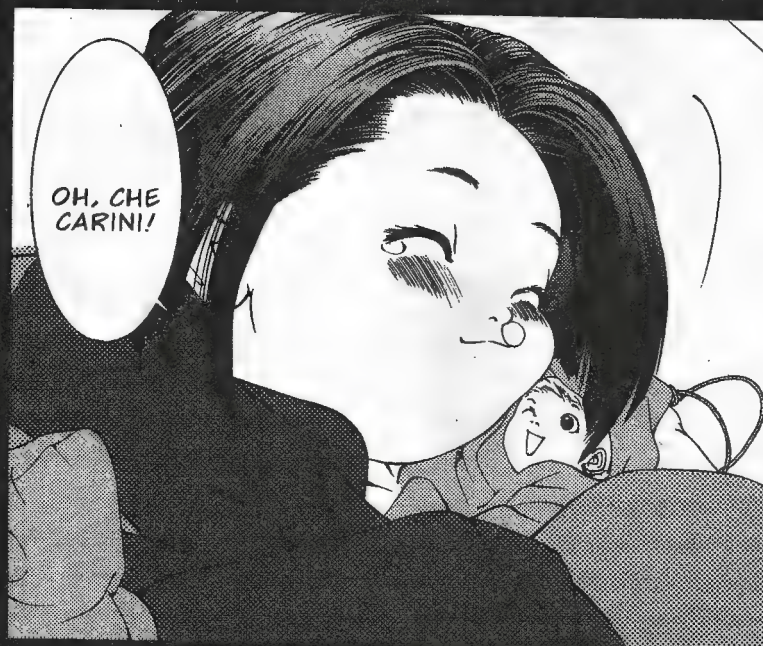
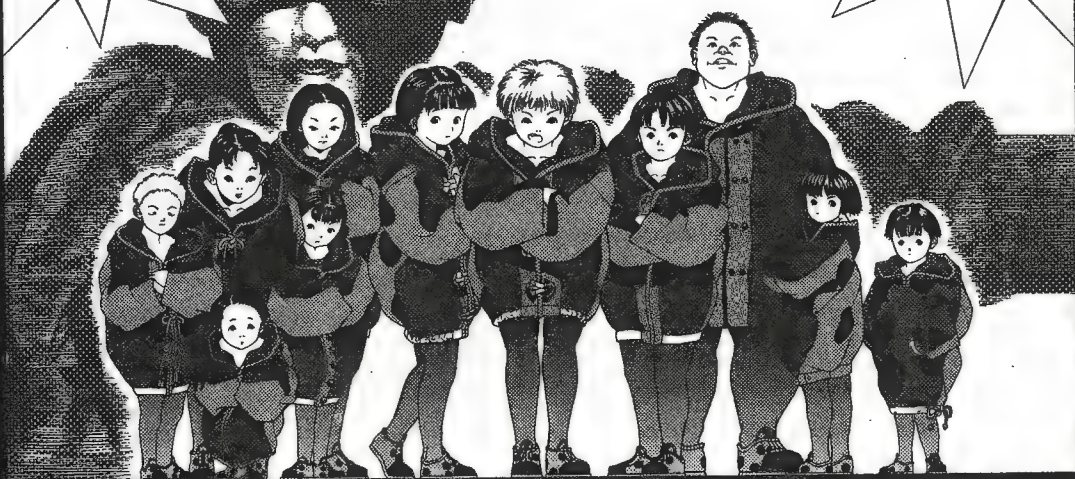
MMH?!

FROSH
FROSH
FRO
FROSH

EQUIVOCI

NANA...

SIGNO-
RINA!

SIGNO-
RINA!
SI-
GNORINA
NANA!
PICCO-
LI...
ED
ECCO
LA...
SARA-
DA...
OH,
PICCOLO
CORN!
CIAO,
BENI!
EHI,
TEN-
DO!
OH, CHE
CARINI!

NON TI VERGOGNI?! SEI UNA COCCINELLA A SETTE PUNTI, E INVECE DI MANGIARE GLI AFIDI GORGOGLIONI GIOCHI ADDIRITTURA ASSIEME A LORO!
SE I NOSTRI ANTENATI VENISSERO A SAPERLO SI RIVOLTEREBBERO NELLA TOMBA!
GLI ESSERI UMANI CI CONSIDERANO INSETTI UTILI, E IN ALCUNI PAESI ADDIRITTURA DIVINI... DOBBIAMO MERITARE IL NOSTRO NOME!
DONNG
VERGOGNATI!
THUMP
OH!
ALLORA SEI TU LA COCCINELLA CHE SI E' FATTA AMICI FRA GLI AFIDI!

MA GUARDA... PER UNA VOLTA CI TROVIAMO D'ACCORDO CON LE FORMICHE...
LO FACCIAMO SOLO PER IL NETTARE DEGLI AFIDI, NON PER FARE AMICIZIA CON VOI...
SIETE DISGUSTOSI... QUEL NETTARE NON E' ALTRO CHE I RIFIUTI ORGANICI DEI GORGOGLIONI...
E ALLORA?! A NOI PIACE, E QUESTO E' SUFFICIENTE!
COME VI PERMETTETE, BRUTTI MANGIACACCA?!
YAAAH!
BADATE A VOI, PIUTTOSTO! VI DATE TANTE ARIE DA INSETTI UTILI, MA SIETE SOLO DEI CANNIBALI!
BOTTE!
BOTTE!
TU HAI INTENZIONE DI FREGARCI TUTTO IL LORO NETTARE PER POI DIVORARLI DA SOLA, VERO?!
FORMICHE NERE GROSSE
VERGOGNATI! CHE RAZZA D'INSETTO SEI?!
ASPETTATE! NON SCANNIAMOCI FRA DI NOI!

LA COLPA E` SOLO TUA!

UFFA...
POVE-RINA...

NON PRO-PRIO...

E` PER QUESTO MOTIVO CHE STAI CON NAMI E L'ALTRO, KABURI?
ANCH'IO ODIO STARE CON QUELLI DELLA MIA SPECIE...
SONO SOLO UN BRANCO DI STUPIDI, NANA...

IO STO CON NAMI PERCHE' MI PIACE...

VERO?

OH, CHE IMBA-RAZ-ZO...
PUFFFF
ARROSS
E...E IO?
BLUSH

UH?!
SBRUFFFF
UH?
ACCI-
DENTI!
MA È
IMPOS-
SIBILE!
CHE
PALLONE
GIGANTE!
POOOUFFF
AAAH!

NANA! FERMA-LO, PRESTO!
GN
URF
NON RIESCO A BLOCCARLO!

BOOING

BANG
AH!

OH, CHE SPA-VEN-TO!
NIENTE MALE, DAIKIN-BOSHI!

MH!
AAAH! CHE SCHIFO!

SEI PROPRIO LURI-DO!
PULI-SCITI LA FACCIA! BLEAH!
UN FAZZO-LETTO...
VISTO?
CI SI PUÒ GIOCARE!

TI STO CHIEDENDO SE PREFERESCI I GORGOGLIONI OPPURE DAIKINBOSHI...

MA NO, COS'HAI CAPITO? DAIKINBOSHI È SOLO UN... UN **BALL FRIEND!**

SE VUOI DAVVERO BENE A DAIKINBOSHI, BASTERÀ RINUNCIARE A LORO E NON CI SARÀ ALCUN PROBLEMA...

ALLORA... PER LUI... NON HAI ALCUN INTERESSE PARTICOLARE?

ESATTO!

NON CAPISCO NEANCH'IO IL PERCHÈ...

...MA QUANDO GUARDO I GORGOGLIONI, SENTO CHE MI PIACCIONO...
MI PIACCIONO...
MI PIACCIONO TALMENTE TANTO...

...CHE MI VIENE QUASI VOGLIA DI MANGIARLI!
ALLORA NON HAI NIENTE DI STRANO!

RIPETI CIÒ CHE HAI APPENA DETTO ALLE ALTRE COCCINELLE E VEDRAI CHE NON AVRAI PIÙ PROBLEMI CON LORO!
NON TI MALTRATTERANNO PIÙ!
VERAMENTE?
MA CERTO!

CI RESTA SOLO DA PRENDERE QUALCHE PROVVEDIMENTO CONTRO LE FORMICHE...

COSA POTREMMO FARE, NAMI?

UH?
E QUESTO COS'E'?

GIRA
GIRA
GIRA

SIAMO ALLA FRUTTA, SEKUTO... CI VA BENE ANCHE IL TUO CONSIGLIO!
AH... NIENTE DA FARE... E' PREOCCUPATO...
CREDE DAVVERO ALLA STORIA DEI MIEI PARENTI NEL BUIO...

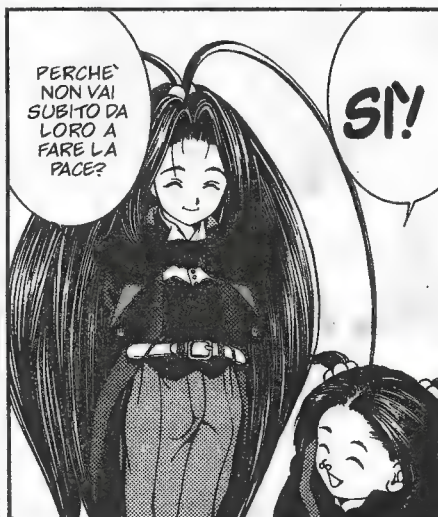
UH...

QUESTO MI E' CADUTO IN STATO CATATONICO!
ALTRO CHE PREOCCUPATO...
TROVA UNA BUONA SOLUZIONE PER NANA...
...O QUANTO TI HO RACCONTATO DIVERRÀ REALTÀ!
RATTLE
SANTO CIELO...
CLICK
AAAH!
OH, ISSA!
OH, ISSA!

OH!
TAP TAP
TAP TAP
AAAH!
BLINK
TUP
TUP TUP
NON RIESCO A BLOCCARE IL PALLONE!
SMETTILA!
ACCIDENTI!

LE FORMICHE PENSANO CHE TU VOGLIA DIVORARE GLI AFIDI ASSIEME AL NETTARE CHE SPETTA A LORO...
LA SOLUZIONE È SEMPLICE, IN REALTÀ!

BASTERÀ FARGLI CREDERE CHE TU **NON SIA** INSETTIVORA!
HO AGGIUNTO **TRE PUNTI** SUL TUO DORSO...
ORA POTRAI FARTI PASSARE PER UNA **COCCINELLA A DIECI PUNTI**... OVVERO UNA SPECIE **ERBIVORA!**

PERÒ DOVRAI FARLI VEDERE **SOLO** ALLE FORMICHE, NON AI TUOI SIMILI...
...ALTRIMENTI LA SITUAZIONE SI COMPLICHEREBBE ANCORA!
È INCHIOSTRO SOLUBILE, COSÌ DOPO POTRAI LAVARLI VIA...
DAVVERO?

PERCHÉ NON VAI SUBITO DA LORO A FARE LA PACE?
SÌ!

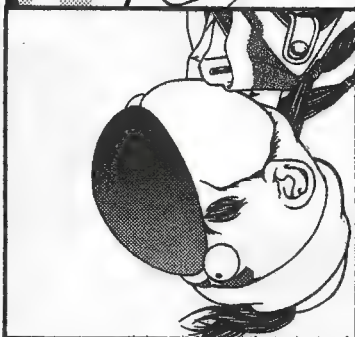
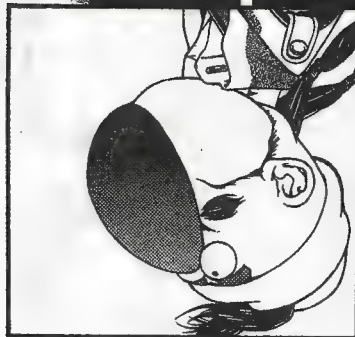
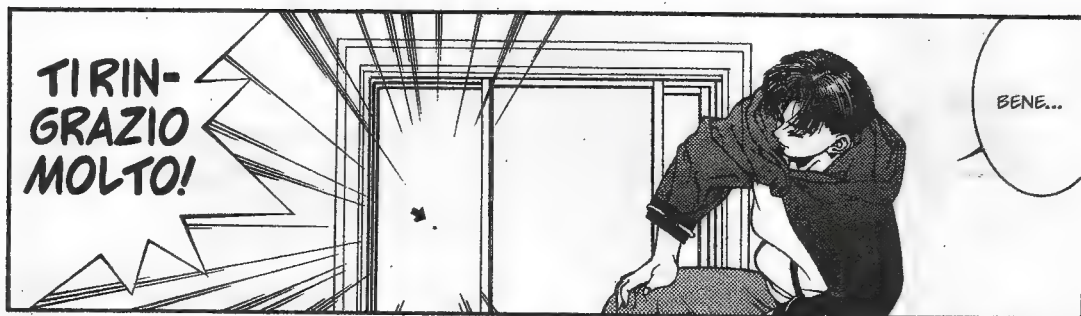
LA PROVERBIALE CIAMBELLA... **COI BUCHI!** AH AH AH!

COMPLIMENTI! DAVVERO UNA BELLA IDEA!

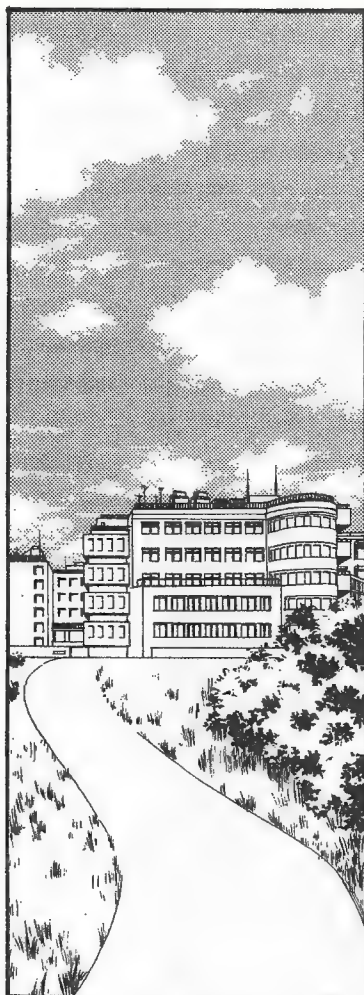
COSA?!

KOIBUKI! ECCO COME TI CHIAMI!

CI SI PUÒ GIOCARE...

BUG PATROL - CONTINUA

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima

IL SEGRETO DELLA VELOCITA'

CORSO DI AERODINAMICA

PORTANZA
PRESSIONE DINAMICA
COEFFICIENTE DELLA PORTANZA
SUPERFICIE DELLE ALI
VELOCITA' DI VOLO
DENSITA' DELL'ARIA
W=1/2ρV² SCL
IL COEFFICIENTE DELLA PORTANZA VARIA A SECONDA DELL'ANGOLO DI ELEVAZIONE A DELL'AEREO...

...MA QUANDO L'ANGOLO DI ELEVAZIONE A SUPERA UN CERTO VALORE...
...LA CORRENTE D'ARIA SI ALLONTANA DALLE ALI...

...E DI CONSEGUENZA PERDE VELOCITÀ, IN QUESTO MODO...
LINEA DI RIFERIMENTO
ANGOLO DI ELEVAZIONE A
CORRENTE UNIFORME
UH?

PERCHÈ SIAMO COSÌ IN POCHI...?
È STRANO...

ECCO IL PERCHÈ...
NON C'È PIÙ SPERANZA...
SIAMO STATI SUPERATI DA QUEEN... NON POSSIAMO PIÙ FREQUENTARE LA LEZIONE DI OGGI...

NEL FRATTEMPO, ALLA MOTORIMESSA...

MMM...

ECCOLA!

NON E' POSSIBILE!
uni-trak

E' UNA MOTO NORMALISSIMA!
KSR

COSA?!
Kawasaki

NON PUO' ESSERE VERO!

CI DEV'ESSERE SICURAMENTE UN'ALTRA KSR QUI INTORNO...
NON AVRO' DAVVERO PERSO CONTRO QUESTA?!

AH!

NON STO CERCANDO DI RUBARLA!
STAVO SCHERZANDO...

COMUNQUE SIA...
...QUESTA MOTO NON E' TUA...

QUEL CASCO!

MA ALLORA ERI TU!

ALLO-RA?
NON PUOI CERTO AVERLA DIMENTICATA...
UH...

ACCIDENTI... QUESTA TIZIA E` DAVVERO QUEEN...
NON AVENDO-LA MAI VISTA IN FACCIA, CREDE-VO FOSSE UNA TIPA IN VENA DI SCHERZI...

CHE C'E`?
OH!

CASPITA! HA IL SILENZIATORE IN CARBONIO E IL TUBO DI SCARICO D'ACCIAIO INOSSIDABILE!
HOH!
E LE RUOTE SONO IN PVM!

GUARDA CHE ROBA... LA SOSPENSIONE ANTERIORE E' DELLA WITHE POWER...
...INVECE LA POSTERIORE DELLA QUANTUM!
I FRENI SONO DELLA BREMBO, DEL TIPO RACING...
AH, CHE MERAVIGLIA! LO SWING ARM E' IN ALLUMINIO!

E NON FINISCE QUI! IL CARBURATORE E' DI UN FCR 41F...
...E PER GIUNTA HA ANCHE L'ALBERO A CAMME PIU' ALTO E I PISTONI PIU' GRANDI!
E ANCHE LA TRASMISSIONE INCROCIATA A SEI RAPPORTI SEQUENZIALI!

BE', GRAZIE! E' STATO MOLTO INTERESSANTE!
D-DI NULLA!

ASPETTA!
UH?!

DIMMI UN PO'...

...QUAL E' IL SEGRETO DELLA TUA MOTO?

DAVVERO NON VUOI CREDERMI IN ALCUN MODO?
DAVVERO NON VUOI RIVELARMELO IN ALCUN MODO?

L'HAI VISTA ANCHE TU... È **NORMALISSIMA!**
TI GARANTISCO CHE NON C'È ALCUN SEGRETO!

HUFF...

DOMANI CI VEDREMO DI NUOVO AL-L'INIZIO DEL VALICO!
E VA BENE!

...PERCHÈ NON SEI RIUSCITA A BATTER-MI!
LÀ SCOPRIRAI FINALMENTE...

TU...

F-FORSE NON CI SIAMO CA-PITE...
IL SEGRETO DELLA TUA MOTO È NA-SCOSTO AD-DOSSO A TE, VERO?!

TI STO DICENDO CHE NON C'È AL-CUN SEGRETO, MALEDIZIONE!
VOGLIO SAPERE PERCHÈ LA TUA MOTO È RIUSCITA A BATTERE LA MIA!
uni-trak
CCRR
♪
uni-trak

MEGUMI!
TIENI MOLTO ALLA TUA MOTO, VERO?
BE', SI`... MA NON E` COME PENSI TU...

IL FATTO E` CHE LA MIA GUIDA E` UN PO' **BRUSCA**...
...PERCIO` BISOGNA CONTROLLARLA COSTANTEMENTE...

SENTIAMO...

COSA SEI
VENUTA A
CHIEDERMI?

OH...
L'AVEVI
CAPITO?
UH?

COME
SAREBBE A
DIRE DIVERSI
MOTIVI?!
BE'...
CI SONO
DIVERSI
MOTIVI...
SuperBike

...TI METTE-
VI SEMPRE A
FARE QUALCHE
LAVORETTO IN
CAMERA MIA!
DA PICCOLA,
OGNI VOLTA
CHE DOVEVI
CHIEDERMI
QUALCHE
FAVORE...

PERCHE'
DEVI RICOR-
RERE A DEI
METODI COSÌ
INDIRETTI?

KEIICHI!
TIENI MOLTO ALLA TUA MEGUMI, VERO?

CHE..?!
N-NO... NON È COSÌ!

AVANTI, CO-SA VOLEVI CHIEDERMI?
ECCO...

VERA-MENTE IO...
...AVREI BISOGNO DI...

COOOSA?!

EXAXXION di Kenichi Sonoda

RISCHIO

AAH! SI-
GNORA!
AIUTO!
WHOOOSH
KYOOON

MFH?!

AKANE!

OTTIMO
LAVORO!
HO
CATTURA-
TO AKANE
HINO.

MMH!

M13!
CARICALA
IMMEDIATA-
MENTE!
SIAMO
SICURI CHE
SIA LEI?

CEN-TRA-LE!
ABBIAMO CATTURATO AKANE HINO E VE LA STIAMO PORTANDO!
THOM

TUMP
KSSSHH

HUFF...
CANNON

CLANK
CLANK
WHIRR
WHHHRRR

MINA-GATA...
SÌ?
SONO... STATI UCCISI ANCHE DONNE E BAMBINI...?
eXaXXion

SÌ. QUELLI CHE VEDI QUI SONO SOLTANTO UNA PARTE.
...VIENI IMMEDIATAMENTE!
eXaXXion

ALLORA FORSE NON È UN TERRESTRE!
È PROTETTO DA UNA SCHERMATURA!
FORNITE BALCHARD DI PROIETTILI METALLICI!
ABBIAMO GIÀ PROVVEDUTO!
TI HO DETTO DI VENIRE IMMEDIATAMENTE QUI!
COME?
BZZATT
ZAAAP ZAAAP
CRAAKK

* FUCILE CON CALIBRO PIU' GRANDE. KS

IO LO AMMAZ-ZO!

BANG

M-MI-
NA...?!
SU! ANDIAMO, HOICHI!

GUN CLO-SE!
SE NON CI SBRIGHIAMO, L'EXAXXION RISCHIA GROSSO!

MA CHE FAI?!
PRESTO, SALTA IN SELLA!

BANG

WHUMP

KTHOOM

AAH!

PSSHT
ASPETTA, MINAGATA!
PERMETTIMI DI ELIMINARNE ALMENO UNO!
POTRAI FARLO CON COMODO PIU` TARDI, E OTTERRAI LO STESSO EFFETTO.
ORA DEVI SALIRE IMMEDIATAMENTE A BORDO DELL'EXAXXION!

EHI, ASPETTA!
SI, MA...
GLOMP

IL CARGO GASTARF DI CLASSE SS SI E` AVVICINATO A DISTANZA 2000...
LE UNITA` A TERRA SI SONO ALLONTANATE DALL'EXAXXION...
EXAXXION

1800... 1600...

IN QUESTO MOMENTO NESSUN ALTRO E` PIU` ADATTO DI ME A **GIOCARE** CON QUESTE COSE...

SE SONO COSI` IN POCHI, NON AVREMO ALCUN PROBLEMA ADOTTANDO QUESTO SISTEMA...

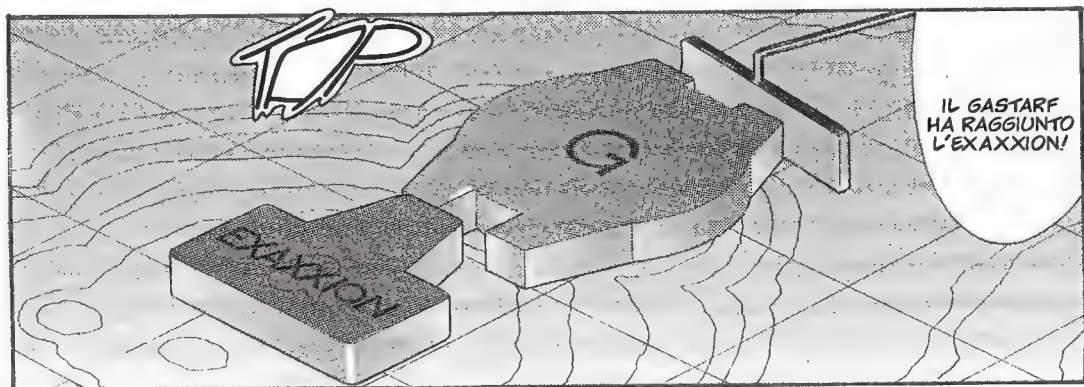
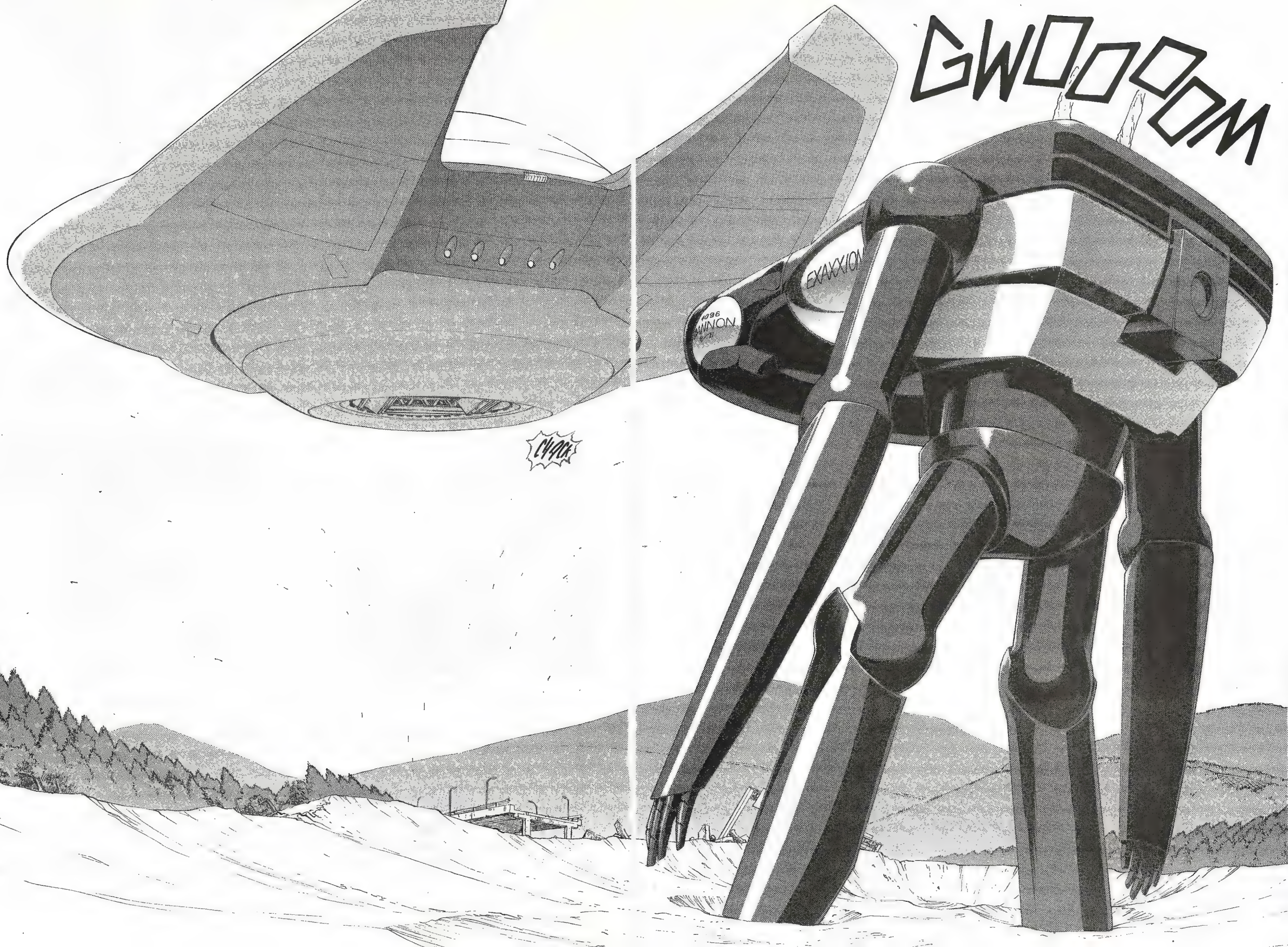
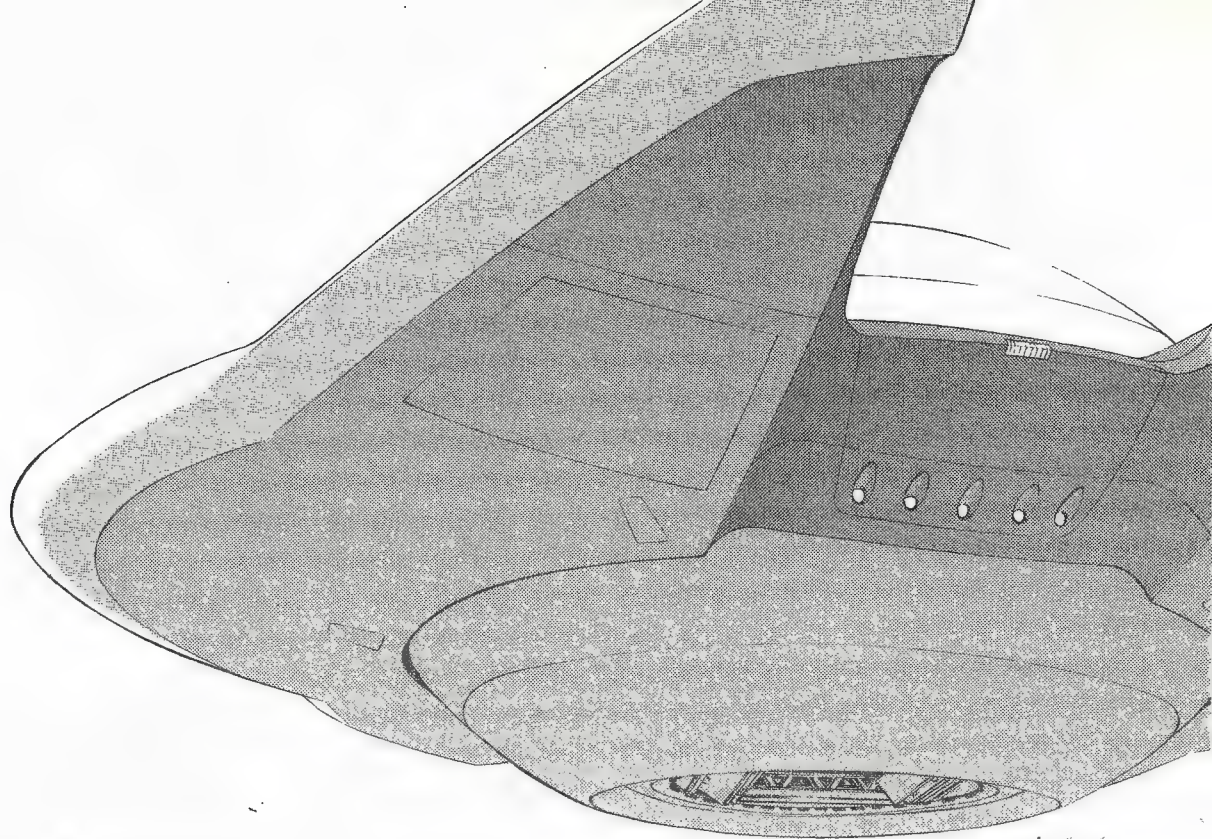
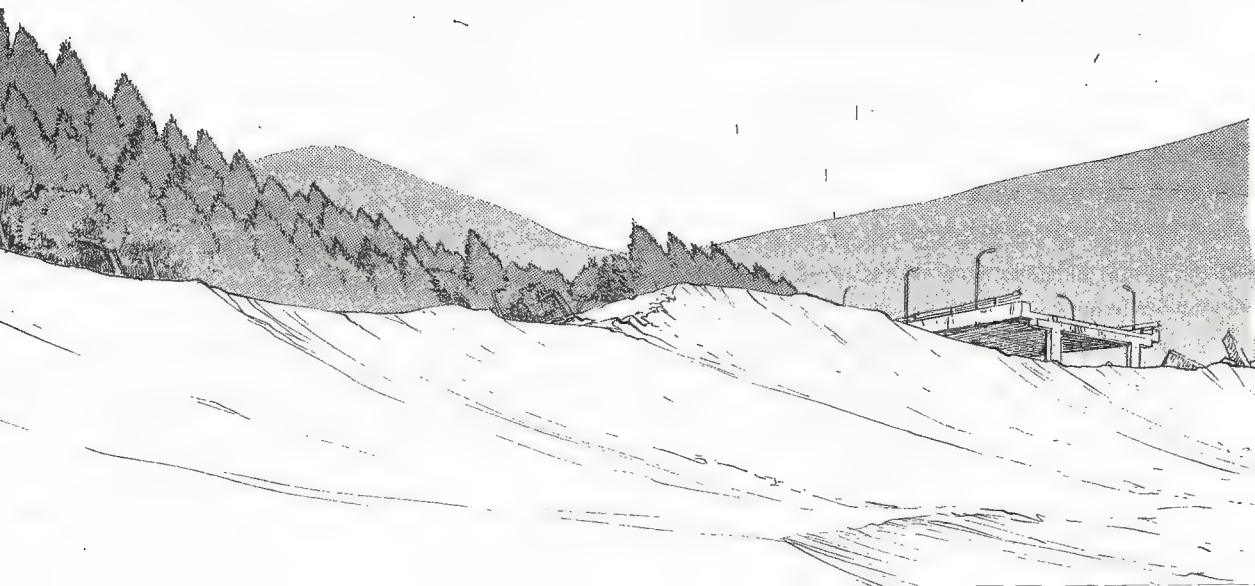
A PROPOSITO, HOICHI ANCORA NON ARRIVA?

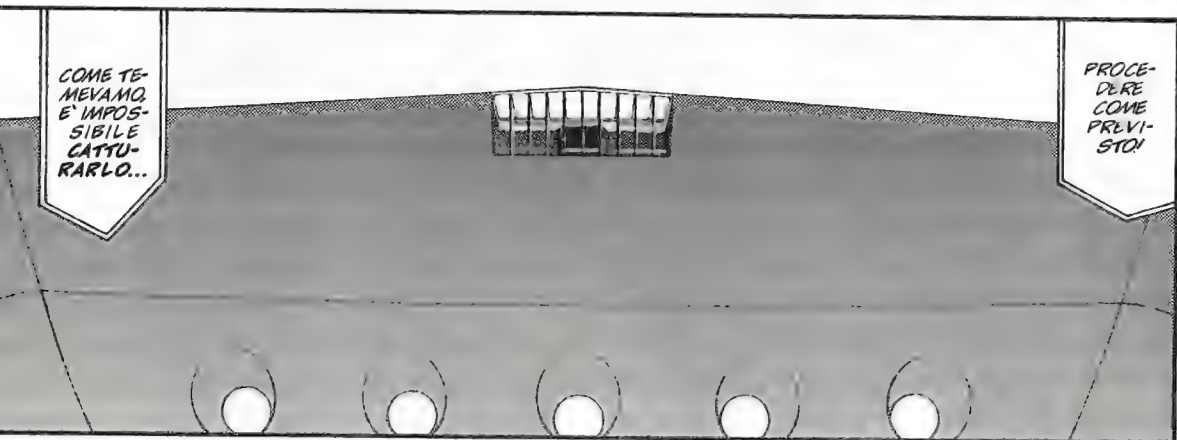
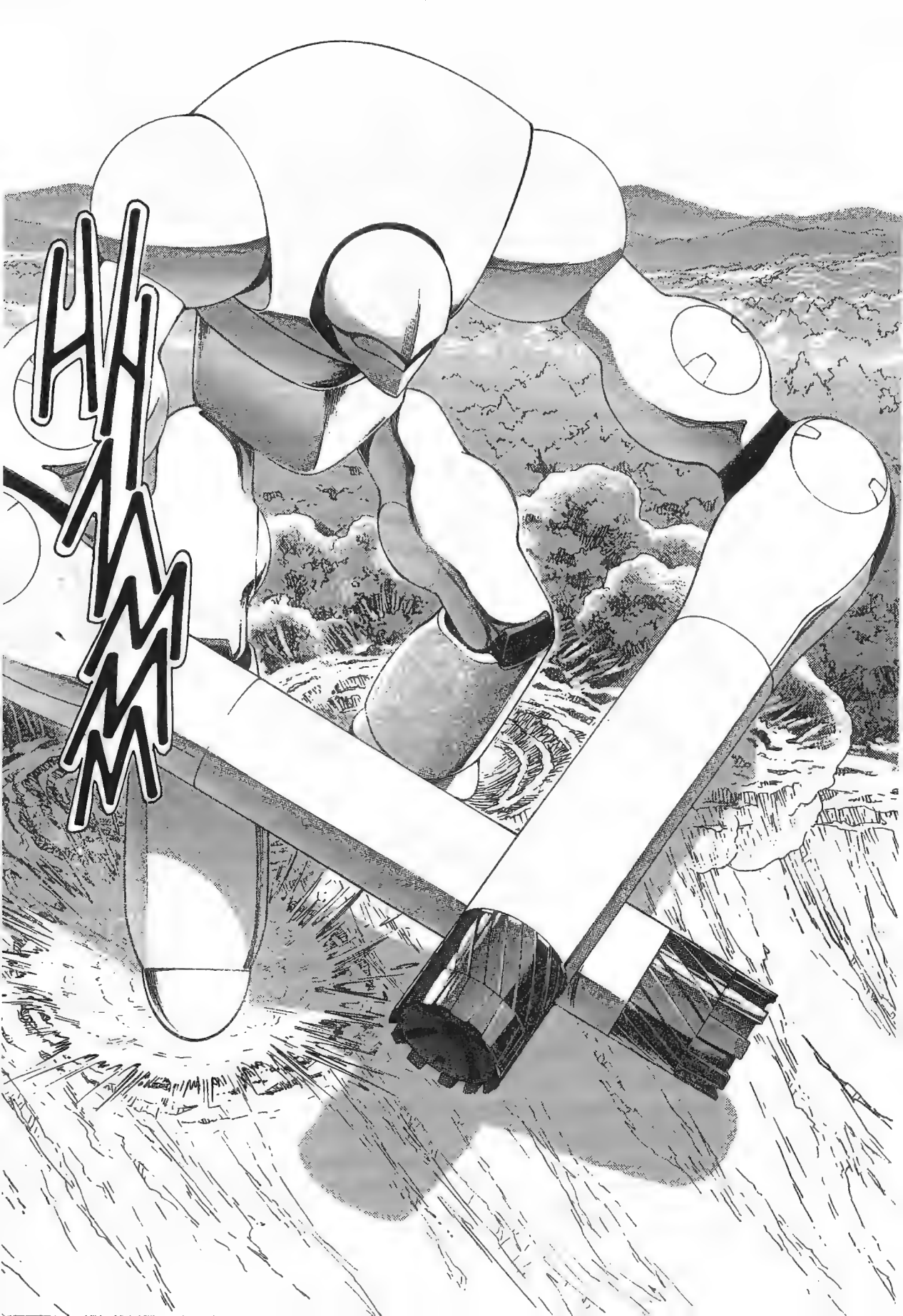
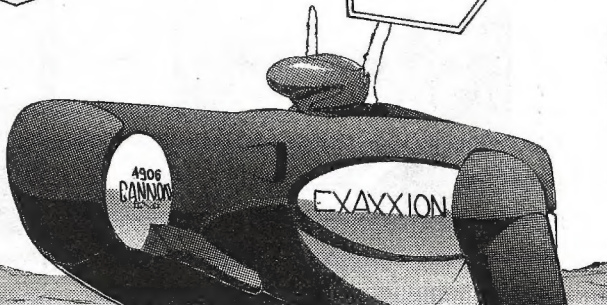
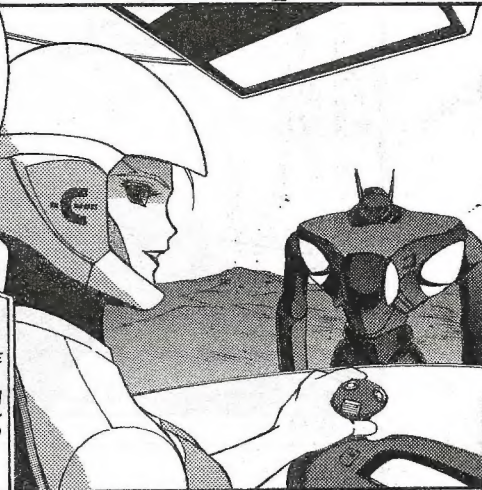
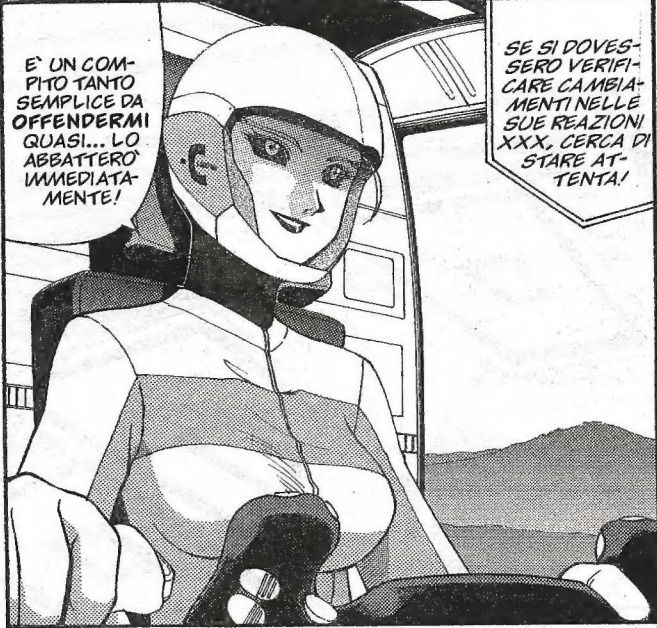
QUESTA VOLTA ANCHE LORO RICORRERANNO A UN'ARMA EFFICACE... RESTARE IN DIFESA E` RISCHIOSO...

CHAK CHAK

QUESTO TIPO DI SALA DI COMANDO COSI` **ANTIQUATA** NON E` NIENTE MALE, VERO, SIGNOR HOSUKE?

HOICHI STA AVANZANDO VERSO L'EXAXXION A BORDO DI ISAKA! CI VORRANNO ALMENO ALTRI DIECI MINUTI!

E` A DISTANZA QUATTROCENTO!

GWOOOOM
EXAXXION

GWOOOOM
EXAXXION

RAPPORTO.
ABBIAMO PROVATO A INSERIRE IL CAMPO A **MENO G** SOPRA IL BERSAGLIO, MA E' STATO ANNULLATO DAL SUO SISTEMA DI CONTROLLO GRAVITAZIONALE.
IL SUO SISTEMA DIFENSIVO E' PERFETTO.
COME TEMEVAMO, E' IMPOSSIBILE CATTURARLO...
PROCEDERE COME PREVISTO!
APRIRE IL PORTELLO INFERIORE DEL CONTAINER 8!
LANCIARE IL **KASUL**!

WHUMP
THOOOM

SONO ATTERRATA A CIRCA TRECENTO METRI DAVANTI AL BERSAGLIO.
INVIATEMI I DATI RIGUARDANTI I POSSIBILI SCHEMI DI CONTRATTACCO CHE POTREBBE UTILIZZARE ALLO STATO ATTUALE!
NON CONTRATTACCHERÀ! CI RISULTA CHE IN QUESTO MOMENTO IL PILOTA **NON SIA A BORDO!**

È UN COMPITO TANTO SEMPLICE DA **OFFENDERMI** QUASI... LO ABBATTERÒ IMMEDIATAMENTE!
SE SI DOVESSERO VERIFICARE CAMBIAMENTI NELLE SUE REAZIONI XXX, CERCA DI STARE ATTENTA!
SECONDO LE INDAGINI DA NOI CONDOTTE, IL GENERATORE MATERIA ANTIMATERIA È SITUATO SUL SUO DORSO.
LO SO BENISSIMO.
NON DEVI DANNEGGIARLO!

* **ELECTRONIC COUNTER MEASURE.** CONTROMISURE PER CONTRASTARE LE ARMI ELETTRONICHE. IN QUESTO CASO SI INTENDE UN DISTURBO ELETTRONICO INTENZIONALE. KS

EXAXXION - CONTINUA